№ 1 (33) '2000

Навигатор игрового мира™

+ Navigator TOP 100 Millenium
Сто лучших игр тысячелетия, прикоснись к вечности!

Planescape: Torment
каждый раз, когда меня убивают, приходится читать гайд

Crusaders of Might&Magic
"некоторым нравится Лара Крофт, а мне Might&Magic"

Q-Zone
дорогой, сними с меня кожу!

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



HITACHI
Touch the Future

ЧЕТКОСТЬ
К а ж д о й
д е т а л и

WWW.RUS.RU

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД 2000

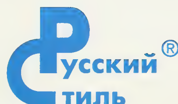
17"	CM610ET –	самая экономичная модель	0.21(0.26)	1280 × 1024@76	$262*
	CM650ET –	модель с укороченной трубкой	0.21(0.26)	1152 × 870@76	$360*
	CM643ET –	лучшая модель в своем классе	0.21(0.26)	1600 × 1200@75	$399*
19"	CM761ET –	модель с укороченной трубкой	0.21(0.27)	1600 × 1280@75	$580*
	CM766ET –	лучшее сочетание цена/качество	0.21(0.27)	1600 × 1280@72	$515*
	CM769ET –	монитор для профессионалов	0.21(0.27)	1800 × 1350@75	$630*
21"	CM811ET Plus –	NEW профессиональная	0.21(0.27)	1600 × 1280@75	$960*
	CM813ET Plus –	с е р и я	0.21(0.27)	1800 × 1350@75	$1070*
	CM815ET Plus –		0.21(0.27)	2048 × 1536@75	$1450*
TFT	CML 150XE –	15" Super TFT монитор		1024 × 768	$1290*
	CML 180SX –	18" Super TFT монитор		1280 × 1024	$4560*

* *Даны ориентировочные розничные цены*

Наши партнеры:

Москва:		Скид	(095) 270-0467	**Мурманск:**	
AC Computer	(095) 285-5658	Техмаркет Компьютерс	(095) 723-8130	ТехноЦентр Система	(8152) 452-883
Altech	(095) 246-8071	**Владивосток:**		**Нарьян-Мар:**	
Flake	(095) 236-9860	ГЕГ - Центр	(4232) 220-369	Центр Инус	(81853) 239-25
NIX	(095) 216-7001	Компания Лион	(4232) 225-700	**Новосибирск:**	
LANK	(095) 234-0012	**Воронеж:**		Нейрон	(3832) 182-424
TERSYS	(095) 230-6057	Риан	(0732) 777-556	**Санкт-Петербург:**	
TIS	(095) 351-8801	ФинАрт	(0732) 777-891	Норма	(812) 218-9662
Арбайт	(095) 725-8008	**Екатеренбург:**		**Сыктывкар:**	
Вентура	(095) 361-9820	ОптикомП	(3432) 510-865	Эльф	(8212) 291-084
ИКС Технология	(095) 262-1756	**Иркутск:**		**Тверь:**	
КПД	(095) 945-4324	Рэвэр	(3952) 204-000	Визард	(0822) 423-333
Свиблово-Групп	(095) 189-6008				

Мы ищем дилеров



Москва, Звездный бульвар дом 21, 1 этаж
телефон: (095) 797-5775 (6 линий), 215-5701 факс: (095) 215-2057
оптовый отдел: 797-5790 (4 линии)
www.rus.ru; www.russtyle.ru; E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru

Всем привет!

Вот и остались позади безумства, связанные с празднованиями якобы провода тысячелетия. И хорошо, что были безумства, что никто не отказался от столь удобного повода расслабиться, вспомнить о друзьях, родных и близких. И ведь все знают, что второй ящик пива начинается с 21 бутылки, ну и что? Все просто дружно сыграли, превратив простой праздник в праздник с дополнительным подтекстом, и выиграли. Представляете, насколько бы стало лучше жить, если бы все научились подыгрывать друг другу не только тогда, когда возникает удобный повод?

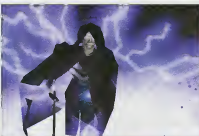
Не стали упускать удобный повод и мы. В результате в номер вошел материал, созданный практически всем творческим коллективом редакции, в котором мы отдали должное сотне игрушек, которые мы считаем наиболее достойными. Заранее прошу не возмущаться, если наш "топ-сто" по множеству позиций не совпадет с вашим. Мы никому не навязываем его, мы просто отдаем должное :). Это именно те игры, которые вылепили-сформировали нас как геймеров, оказали огромное влияние не только на то, как мы проводим досуг, но и на образ жизни в целом. Как вспомню - так вздрогну :). Как правдами и неправдами в начале девяностых я добирался до ближайшего компьютера, где бы я не находился. И, пользуясь случаем, хочу сказать огромное спасибо тем, кто мне не то что помогал, но просто шел навстречу. И если мне кто-нибудь тогда сказал, во что выльется это увлечение, я бы не поверил. Как бы это банально не звучало. И я буду очень рад, если мой пример окажется в чем-то для вас поучительным. Человек часто бывает счастлив, если его самое большое увлечение становится и делом всей его жизни. Постарайтесь быть счастливы :).

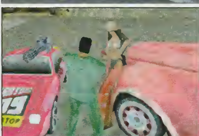
Да, надо ведь еще и о номере чего-нибудь сказать. Скажу, даже пожалуюсь, что чем дальше, тем труднее бывает выставлять рейтинги в ревьюшечных статьях в рамках принятой у нас системы. Не исключено, что придется ее несколько переработать. А то все больше и больше появляется игрушек, оценка которых приближается к заветной десятке. Стоит автору статьи профанатеть от игры, и с ним уже очень сложно бывает спорить. Поэтому, если у кого-нибудь имеются трезвые и обоснованные соображения по поводу рейтинговой системы - прошу присылать их в редакцию.

Да, в рубрике KilledWare напечатаны статьи, которые из-за технической ошибки оказались упомянуты в оглавлении предыдущего выпуска.

Спасибо всем, пишите письма!

Искренне Ваш,
Игорь Бойко





Список игр в номере:

■ Год в онлайне

По информации BBCNews, один американский гражданин решил провести весь 2000-й год, не вылезая из Интернета. Без шуток. Зовут его Митч Мэддокс, ему 26 лет, и своей затеей он хочет доказать всему миру, что в онлайне возможно все. Одежду, еду, да и вообще все необходимое он будет заказывать через онлайн-службы. Даже свой новый дом в Далласе, в который экспериментатор специально въехал 1-го числа, он будет обозревать с помощью live-камер - не отходя от компьютера. Такой вот интересный способ войти в историю... Кстати, этот извращенец и сайт свой завел - www.dotcomguy.com. Заходите туда 31 декабря, посмотрите на него, небритого, чахлого и с красными глазами...

JazzCat

■ Рекордная цена за домен

В свете Y2K произошел еще один финансовый казус, правда, он никак не связан с "багом 2000". По сообщению агентства Associated Press домен "www.year2000.com" был продан за $10.000.000 (десять миллионов). Это рекордная цена за всю историю Сети.

JazzCat

■ Благосклонность Фортуны

Говорят, проблема Y2K все-таки кое-где проявила себя. Обыкновенный человек, житель Германии, продавец, ничем не выделяющийся из себе подобных, чуть не упал в обморок, когда обнаружил, что один из крупнейших немецких банков перевел на его скромный личный счет порядка 13 миллионов марок (6.2 миллиона долларов). На месте даты перевода красовалась надпись - 30 декабря 1899 года :) . Пока еще не установлено, является ли это проявлением той самой проблемы, или дело в чьей-нибудь пакости. И еще хотелось бы знать, деньги-то ему оставят или нет?

Redguard

■ Omikron 2 будет

Давнишние слухи о сиквеле Omikron: The Nomad Soul подтвердились. Из Quantic Dream пришло сообщение о разработке Omikron 2. Игра в самой ранней стадии, подробности не разглашаются.

Redguard

■ Причуды патриарха

В конце прошлого года компания Firaxis Games объявила о начале работы над новым проектом Сида Мейера. Вопреки ожиданиям фанатов это вовсе не обещанная Цивилизация III, а стратегическая игра про... динозавров. Впрочем, особо удивляться тут не приходится. Помните, как начиналась самая первая Цивилизация? Сперва показывали, как из планетарной туманности образуется Земля, потом на ней зарождалась жизнь, появлялись динозавры и т.д. Две следующие стадии (развитие человеческого общества и полет к звездам) дедушкой Сидом уже отработаны, теперь настала пора вернуться к истокам.

Судя по первым выложенным на сайте Firaxis сообщениям, полной ясности с игрой пока нет и у самих разработчиков. Собираются сведения из жизни динозавров (сколько нужно набрать рапторов, чтобы завалить тиранозавра, обладали ли динозавры стереоскопическим зрением и т.д.). Не известно даже, будет ли игра походовой или риалтаймовой. Ну и совершенно непонятно, какова же в ней роль игрока?

B.B.

■ Еще одна "первая по-настоящему трехмерная"

Компания Planet 4 из Германии готовит к выпуску RTS под названием Thantor. Хотя игра должна появиться в ближайшее время, информации о ней крайне мало. Сюжет вертится вокруг очередной разборки между хорошими парнями и плохими ребятами за обладание то ли Землей, то ли всей Вселенной. Обещается полностью трехмерный ландшафт и возможность его изменять (то есть сравнивать горы с землей и создавать громадные воронки).

Выложенные на сайте разработчиков скрины, судя по всему, действительно взяты из игры и производят неплохое впечатление. На них видны добывающие, производящие и стреляющие здания, разная шагающая, летающая и ползающая техника (пехотинцев замечено не было).

B.B

■ Помечтаем...

Забавно... Некто Скотт Миллер из 3D Realms на днях активно рассуждал о возможности использовать в Duke Nukem Forever разделения оружия на двуручное (вроде RPG) и single-hand. Причем последнее можно было бы комбинировать по усмотрению игрока, стреляя с двух рук разными типами (например, пистолет и УЗИ). А заканчивается этот мечтательный монолог падением на землю: "... скорее всего, мы не увидим подобного в DNF, но в экшенах будущего это станет необходимым элементом...". Да, а Дюк Форева, наверное, экшн прошлого. И вообще, когда? "When it's done" по-прежнему в силе...

Redguard

■ Классика в новом обличье



Со времен появления первых новостей о X-COM 6 фанаты еще не пребывали в подобном экстазе! Стало известно, что команда Mythos Games, создатели серии X-COM, сейчас трудится над новым проектом Dreamland (рабочее название). Заметьте, походовой стратегиейа в полном 3D. Ожидается, что геймплей будет очень здорово напоминать классику жанра, и даже сюжет практически будет таким же. Снова инопланетяне, снова будущее, снова спасаем Землю. Разработкой уже заинтересовались: в Штатах игру будет издавать Bethesda Softworks, в Европе – Virgin Interactive. Датой релиза осведомленные лица называют конец этого года. Представляете, такой подарок на следующий Новый год?!

Redguard

■ Everquest на экранах

Поговаривают о грядущем кинофильме, монстре киноиндустрии, создаваемом сейчас Square's Digimation по мотивам Everquest. Какие уж там мотивы, сказать затрудняемся. Наверное, накропают какой-нибудь сказочный сюжетик про хорошего героя и злобных чудо-

вищ. Ну, принцессу еще приплетут. И будет вам хит, блокбастер типа "Титаника". Кстати, имя Columbia Pictures тоже фигурирует. Так что ничего надуманного нет. Так еще и будет.

Redguard

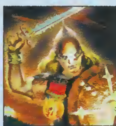
Трехмерно-реальный Myst 3

В Сеть помаленьку просачивается неофициальная информация о Myst 3. По словам одного из актеров из Суап, игра будет в полном 3D и в реальном времени. А главный дизайнер игры заявил, что с использованием новейших технологий у игры больше шансов стать несомненным лидером жанра. Вот только когда все это будет... - *Redguard*

Осторожно, двери закрываются, следующая станция - ВДНХ

Всероссийский Выставочный Центр (ВВЦ) наградил разработку компании 1С - игру "Князь: Легенды Лесной страны" золотой медалью "Лауреат ВВЦ".

"Князь" - первая собственная игровая разработка фирмы 1С. Впервые в истории российской игровой индустрии компьютерная игра получила столь высокую награду.



А вот что 1С говорит о дальнейших своих планах: "Фирма 1С и в дальнейшем планирует уделять внимание игровым проектам: в настоящий момент в разработке находятся "Всеслав Чародей", "ИЛ-2", "Дальнобойщики 2". Совместно с компанией Nival Interactive подписан контракт на издание 5 новых игр от Cryo Interactive. В сотрудничестве с компанией Snowball Interactive готовятся к выпуску несколько аркад от Iridon и RTS "Огнем и Мечом" от PAN Interactive." - *К.П.*

Эпитафии

Amen умер

Нет, январь однозначно тяжелый месяц для долгостроев. После долгого времени, после многочисленных слухов, Cavedog все-таки прекратила работу над проектом Amen, решив сосредоточить силы на развитии серии Total Annihilation (говорят, активно трудятся над ТА2...) и укреплении позиций онлайновой службы Boneyards. А о каком-то Amen'е, мол, все быстро забудут... Так зачем же мы ждали столько времени?

Redguard

И Werewolf умер

По некоторым слухам, компания ASC Games прекратила свое существование. Если это так, то Werewolf: The Apocalypse отправился туда же, куда и Amen. По другим сведениям, Take-Two Interactive пожелала купить эту команду, но подтверждения пока тоже нет. Будем ждать.

Redguard

Mission: Impossible тоже умерла

Продолжаем извещать об умирающих проектах нынешнего, еще совсем молодого года. Infogrames решила прекратить портирование Mission: Impossible на PC. Напомним, что еще в феврале французы заявили о своем намерении перенести упомянутую игру с N64 на PSX и персоналки. Причиной заморозки стали длительные сроки работ. По словам разработчиков, лучше сосредоточить все силы на PSX-ориентированном варианте. К тому же, летом на экранах должен появиться фильм MI2, и вряд ли кому-то будет интересна первая часть. По крайней мере, такое заявление оставляет надежду на компьютерное воплощение киношного сиквела.

Redguard

Короче, все умерли

Похоже, придется сделать Killedware полноценным разделом в журнале, хотя задумывалась она как непостоянная рубрика быстрого реагирования (вроде Filmzzz). Ребята из Redline Games с прискорбием сообщили, что работы над проектом Third World прекращены. С тех пор, как в апреле Activision отказалась от роли издателя, новый паблишер так и не был найден. Как и деньги. Грустная судьба многих проектов. Как выразились на одном западном сайте, "если вы хотите узнать, что такое TW, которого никогда не будет, сходите на сайт игры"... (http://www.redlinegames.com/third.htm).

Redguard

Еще одно приобретение Wizards of the Coast

Лидер среди компаний, специализирующихся по настольным играм, Wizards of the Coast недавно обзавелась лицензией на создание и выпуск ролевых игр, аксессуаров и настольных тактических игр (миниатюр) по мотивам оригинальной трилогии, Эпизодов I-III и расширениям вселенной Star Wars. Карточные игры, как ни странно, подмять под себя не удалось, и их по-прежнему будет выпускать Decipher (давеча чуть было не купившая FASA). Первые разработки увидят свет в конце 2000 года и будут созданы на основе старой Star Wars RPG и с учетом необходимости конвертации старой механики в новую.

О, этот мир чистогана, где все продается и покупается!

А.А.

Фильм по D&D

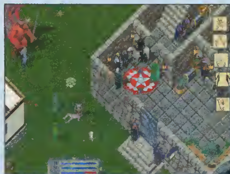
Довольно трудно себе представить, чем фильм "по D&D" будет отличаться от любого другого фэнтезийного фильма, кроме большого лозунга "official D&D 3rd edition product", но факт съемок все же заставляет биться сердца многих в рваном ритме. Работа уже идет, и некоторые эпизоды снимаются в чешских замках. Несколько фактов касаемо этой картины:

- бюджет фильма составляет около 30 миллионов. Долларов, естественно.
- продюсер фильма, Joel Silver, широко известен работой над фильмами "Крепкий орешек" и "Смертельное оружие".
- режиссер, Courtney "Corey" Solomon, играет в D&D уже более десяти лет и, насколько известно, большая часть сюжета написана им.
- над фильмом работают компании: Station X Studios, Stillking [cz], Sweetpea Entertainment, Silver Pictures.
- из актеров, принимающих участие в работе над фильмом, можно выделить англичанина Джереми. В D&D movie ему отвели роль злого архимага.
- срок выхода фильма - лето 2000 года. Совершенно очевидно, что срок выхода подгадан специально для поднятия популярности третьей редакции D&D, которая выйдет в августе Y2K.

А.А.

Общий враг для Ultima Online

Sunsword, один из разработчиков игры Ultima Online, недавно опубликовал на официальном сайте игры интереснейшую информацию. Похоже, поклонникам этой игры надоело драться друг с другом и захотелось найти общего врага. И команда разработчиков не могла не откликнуться на просьбы игроков. Подробности пока не известны, но, похоже, в UO собираются ввести мощного NPC (хорошо, если одного), который будет представлять угрозу для существования всех игроков. Как



зто будет реализовано на уже существующем движке, не совсем ясно, однако вряд ли зто остановит разработчиков.

А пока народ дожидается UO2, в марте разработчики намереваются выпустить Ultima Online: Renaissance. Что-то вроде небольшого апдейта, включающего в себя ряд новых фич: новые локации, улучшенный AI и прочее. Тем, кто уже является обладателем коробки с игрой, новый диск покупать не придется. Апдейт можно будет скачать из Сети.

A.A.& Redguard

■ Лавкрафт возвращается

Произведения Говадра Ф. Лавкрафта, справедливо считающиеся шедеврами жанра horror, незаслуженно редко служили основой для компьютерных игр, в то время как настольные ролевки пользовались стабильной популярностью. Похоже, английская компания Headfirst Productions решила изменить положение вещей, подписав зксклюзивный контракт на разработку игр по вселенной Call of Cthulu. Первой будет выпущена игра в стиле action/horror Dark Corners of the Earth, и зто будет в лучшем случае достойный продолжатель дела Alone in the Dark, хотя как-то с трудом в лучший случай верится. Предполагаемый срок выхода – третий квартал 2001 года.

A.A.

■ Monkey Island 4 и Тим Шафер

Неожиданно в Сети появилась масса слухов, касающихся разработки и чуть ли не скорого выхода Monkey Island 4. Однако верить ли им – вопрос, так как Тим Шафер, ведущий дизайнер Lucas Arts и основной автор горячо любимых народными массами Full Throttle и Grim Fandango (а также, частично – Day of the Tentacle) покинул компанию. Что и говорить, народ тянется на вольные хлеба, а что остается делать компаниям-гигантам - неизвестно. Тяжка их судьба...

A.A.

■ Скорость по-немецки

Приятный новогодний подарок, однако. Прояснились некоторые детали относительно самого последнего проекта EA из серии Need For Speed - NFS: Porsche Unleashed. Игра действительно выйдет в марте этого года и, по большому счету, ничем особо выделяться не



будет. Сохранятся основные режимы игры, карьера будет построена по принципу High Stakes, но... Разработчики серьезно разнообразят список водительских фишек. Например, виртуозы дорог смогут выполнять 360-градусные повороты. Обещается возможность "братания" с полицией. Лично мне непонятно, с какой целью, возможно, зто новый режим игры. Отличительная особенность NFSPU - машины. Согласно названию, Порше, только Порше и ничего кроме Порше. Причем дело не ограничится последними навороченными моделями типа 996 Turbo. Любители старины запросто смогут прокатиться на древних образцах вроде 356 Roadster, а всего на суд гоночной общественности представят... зажмурьтесь!.. 80 машин! Никогда не думал, что создатели Porsche настолько плодовиты.

В общем, ожидается новый бум. Чувствуется, надо заранее освобождать место на винте, ведь сразу два NFS (не забывайте Motor City!) выдержать сложно, а High Stakes пока ходят в фаворитах и уступать не собираются. Тем более что зто абсолютно три разных представителя автомобильных зпох и направлений. Новый год позади, мы ждем весну!

Redguard

■ Новое футбольное слово

Многие компании сейчас стремятся спихнуть EA Sports с позиций лидирующего производителя всевозможных спортсимов. Microsoft предприняла очередную попытку, анонсировав свой футбольный симулятор International Soccer 2000 (разработчик - Rage Software). Пообещав при этом колоссальную графику и высочайший уровень AI, а также клятвенно заверив

КРУПНЕЙШИЙ В РОССИИ ИГРОВОЙ САЙТ
ABSOLUTE GAMES
• Ежедневные новости, обзоры, preview...
• Куча демо-версий, роликов и скриншотов...
• Форумы, тест I-GAME-Q...
• РусЕФЕкации, Nuclear Xaos, Absolute Girls...
• и еще 9 тематических разделов!
ЖДЕМ ВАС НА HTTP://WWW.AG.RU



фанатов, что будет строго придерживаться советов известнейших английских тренеров. Посмотрим.

Redguard

Нивал и 1С объявляют о выходе серии новых игр от Cryo Interactive

Москва – 11 января 2000 г. – компания Нивал и фирма 1С объявляют план выпуска игр от Cryo Interactive Entertainment на первый квартал 2000 года. Первая игра серии, Фауст, выйдет в начале февраля. Чуть позже будут выпущены Pompei, The New Adventures of the Time Machine и Devil Inside, выход которых планируется одновременно в России и Европе. С фирмой 1С подписан эксклюзивный договор на распространение этих игр в России, СНГ и странах Балтии.

А вот высказывания официальных лиц:

"Мы очень довольны тем, как была принята Атлантида II, первая игра от Cryo, изданная Нивалом, - заявил Александр Дмитревский, руководитель отдела локализаций компании Нивал. – Спрос на игру превзошел наши самые смелые ожидания. В следующих проектах мы продолжим традицию качественных российских локализаций, удовлетворяющих самым высоким требованиям к звуку, языку и технической поддержке игры".

"Мы в высшей степени удовлетворены высоким качеством русской версии Атлантиды II, а также ее успехом на русском рынке, - говорит Stephane Grynszpan, региональный менеджер по экспорту продуктов компании Cryo Interactive. - У нас есть все основания полагать, что успех Атлантиды II будет и дальше сопутствовать проектам Cryo в России". – *К.П.*

Нивал ищет бета-тестеров для Аллодов III

"Мы очень рассчитываем на активную помощь бета-тестеров, - говорит руководитель проекта Дмитрий Захаров. - Мы рады пригласить всех желающих принять участие в создании игры и постараемся учесть все пожелания и замечания". Все желающие принять участие в бета тестировании Аллодов III приглашаются на веб-страницу Нивала по адресу: http://server.nival.com/beta.htm, где они смогут заполнить анкету бета-тестера.

Слухи

Мы немного собрали слухов на сайтах игровых компаний. Данная информация ни в коей мере не является официальной. Не стоит доверять всему, что говорят на форумах, даже если это говорят сами разработчики.

ВСЕ, что мы знаем о Fallout 3

Вы ведь хотите узнать, как обстоят дела с Fallout 3? Вот что мы узнали после того, как посетили сайт Interplay и поболтали на форумах с разработчиками.

Перво-наперво разочаруем фанатов серии: работа над Fallout 3 даже еще толком не начата! И то, что игра разрабатывается на движке Stone Keep 2 является отмазкой для журналистов, потому как самого движка-то еще толком и нет. Специально для Fallout 3 разрабатывают новый трехмерный движок, который при всей своей полигонности позволит сохранить детализацию постапокалиптического мира на высоте.

Более того, разработчики даже еще не определились полностью с сюжетом игры. Возможно, действие Fallout 3 будет происходить по времени до (!) Fallout 1 и Fallout 2. Где-то через 40 лет после ядерной войны. И, наконец, самое печальное – выйдет игра не раньше 2001 года – совершенно точно. Потому как приближенные к разработке особы посоветовали забыть об игре на ближайшие 2 года.

Кроме того, на форуме были замечены интересные мысли одного из членов команды Fallout. О том, что неплохо бы сделать Fallout 4 многопользовательской игрой. Конечно, для этого придется делать новый движок, но какова идея! Ждем Fallout On-line?

К.П.

Итак, Jagged Alliance 3 в разработке

В этом никто собственно и не сомневался, особенно после успеха второй части, но подтверждений все же не было. И вот в новостях на сайте Sirtech (http://www.sir-tech.com) проскочила информация о том, что половина команды JA 2 занята работой над третьей частью игры. Половина – потому, что остальные трудятся над Jagged Alliance 2: Unfinished Business (заодно мы узнали, что адд-он выйдет в первом квартале этого года). По слухам игра будет полностью трехмерна, с активной трансформацией объектов и прочими новомодными штучками.

И еще в Jagged Alliance 3 будет multiplayer, не как в Jagged Alliance: Deadly Games, а нормальный. Более того, разработчики рассматривают многопользовательский аспект как одну из основных составляющих будущего успеха игры.

К.П.

А что мы знаем...

Еще одна приятная новость и снова про Jagged Alliance. Стало известно, что компания Бука провела серию переговоров с канадской группой разработчиков Sirtech. Из достаточно компетентных, но не официальных источников нам удалось узнать, что разговор шел об издании в России адд-она Jagged Alliance 2: Unfinished Business. Зная политику компании Бука можно сказать, что игра появится практически одновременно со своим аналогом на западе и по приемлемой для рядового геймера цене.

К.П.

Игра по мотивам книг Перумова

Книги одного из известнейших российских фэнтези-авторов Ника Перумова пользуются стабильной популярностью, и игра по мотивам любого его произведения стала бы несомненным хитом, хотя бы на просторах одной шестой части суши. Это понимали все, и слухи о том, что книга "Рождение мага" компьютеризируется, ходили уже давно. Не так давно они (слухи) были оживлены массой подробностей, чуть ли не из уст самого Перумова услышанных. Автор сообщил, что игра создается известнейшей российской командой Snowball Interactive, которая не так давно объявила о своем очередном проекте – Stormbringer: Eric of Melnibon, по мотивам произведений Майкла Муркока.

На данный момент подтверждения или опровержения от Snowball Interactive не поступило. В любом случае, даже если это и правда, фанам Перумова придется очень долго ждать выхода игры. Если, конечно, многолетнее копание со "Всеславом" не типичный пример, а досадное исключение. – *А.А.*

Для вас Интернет перевернул: Константин Подстрешный

В прошлом номере нашего журнала была допущена досадная ошибка. В тесте "Ваш тип игрока" верстальщиком были перепутаны стрелки: синяя стрелка обозначает "Да" а красная "Нет". Виновный публично расстрелян из BFG и лишен премии (посмертно).

TrickStyle

Великий Полосатый Вождь

Жанр	Аркада
Издатель	Acclaim
Разработчик	Criterion Studios
Требуется	P-200, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-233, 64 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Split Screen

Мечты, как это ни странно, имеют свойство сбываться. Я совершенно не представляю, почему так сложилось, но это, согласитесь, вовсе не мои проблемы. Итак, встречайте – TrickStyle, овеществленная мечта, шампунь и успокоительное в одной бутылке. Адская смесь. Джетборд онли энд форева.

Назад, в...

...будущее. В то самое, о котором вы подумали, то самое, которое часть вторая. Back, понимаешь, to the future – и никаких. Долгие годы я мечтал прокатиться на джетборде, пусть даже по экрану. Всевозможные "симуляторы" сноубордов – это, конечно, близко, но не то. Рожденный ползать с трудом летает. А хотелось, конечно, полета, полета, не отягощенного мыслями о жесткой посадке и шеях в гипсе по самые по уши. Простой, качественной, "дешевой" (в лучшем смысле этого слова!) аркады. Красивой, несомненно. И она пришла. Тихо, скромно, без шума и пыли и совсем не с той стороны, откуда ее ждали. Тихонько покинув небольшой дримкастовский поселок, презрительно поглядев в сторону внушительного, но, к сожалению, надувного небоскреба Nintendo 64, с гордым видом прошествовав мимо сонного поселка Sony, миновав пропагандистские плакаты "Лара Крофт штурмует чарты с бюстом наголо", "Теккен, раздирающий пасть Мортал Комбату" и иже с ними, она свернула на скромный инфосуперхайвей и довольно быстро добралась до весьма эклектичного мегаполиса. Здесь ее уже поджидало несколько корреспондентов разнообразных "конкурирующих" изданий. Они подозрительно оглядели ее громадные ботинки, защитные перчатки, доску с реактивным двигателем под мышкой, наскоро набросали вопросов, наспех записали ответы и заторопились в забегаловку, пропустить по рюмке кофе. TrickStyle отправилась на поиски славы и успеха.

Мальчики, как известно, могут и должны писать. Доказательством тому отчасти служит известная пИсательская статуя, а от второй части – очередной, по графику вышедший номер НИМ'а, за написанность раздела Action которого я отвечаю. Надо сказать, поддержание нашего, экшновского мужского достоинства далось в этом месяце нелегко. Разработчики, отпахав свои предрождественские авралы, дружно впали в спячку, и я, не обнаружив в родном жанре ничего свеженького на свой вкус, почти весь месяц праздновал Новые Годы разной степени новизны, вместо зарядки ежедневно проходил демку пряничной стратежки Majesty и позванивал авторам – с чем-нибудь поздравить или напомнить о каком-нибудь дедлайне... И, в результате, буквально перед самым старым Новым Годом, совершенно неожиданно, подобно деду Морозу из каминной трубы (все знают, что деды Морозы не лазают по трубам...) получился нижеследующий раздел. И, должен отметить, получился неплохо. Всем спасибо, все свободны. В выборе. Прочесть раздел с начала или с конца.

Аркадные виды спорта

По укоренившейся где-то глубоко в подкорке (а может быть, даже и в спинном мозгу) традиции, каждая игра должна получить бирку с указанием жанровой принадлежности. Когда-то раздавать бирки было легко и просто, даже приятно. First Person Shooter или Real-Time Strategy – и все довольны и счастливы. Потом стало модным писать на бирках слова из трех букв, например, FPS, или TPS, или RTS, а на обороте, для ясности, приписывать "Doom-like", или "Warcraft-like", или... Время шло. При слове "клон" разработчики начинали всячески прятать глаза и неуверенным голосом убеждать собравшихся, что в следовании добрым традициям нет ничего постыдного. Журналисты, однако, зверели и угрожали при встрече растерзать разработчиков, как ту невинно клонированную овечку. Наконец кто-то из разработчиков, оторвавшись от наложения пикселей на очередного жертвенного оленя, подумал о генетической модификации хилого игрового тельца. Так родились монстры типа "3-D FPS с элементами квеста и RTS" и тому подобными извращениями. На оборотной стороне бирки принялись писать совершенно микроскопическим шрифтом "Lara Croft meets Diablo",





■ Гровитоция, говорите?



■ Высший овтопилотож

"Г.Фримен встречается с С.Кэрриган" – чем они занимаются, оказавшись вместе, можно только догадываться... молчи, Ржевский, молчи!

На этой радостной ноте позвольте закончить с несколько затянувшимся и совершенно не лирическим отступлением, и объявить игру TrickStyle настоящей спортивной аркадой. Впрочем, аркады тут намного больше, чем спорта.

Медитация

Приставочная игра, приставочная до мозга костей, обладающая совершенно невиданным в наших, насквозь персональных широтах, геймплеем. Подобные игры принято давить, размазывая по возможно большей площади специализированным редакционным катком. Принято. Но сегодня у оператора катка случился выходной, и игру придется хвалить. Хотя бы для разнообразия.

Да, главное меню, равно как и все остальные, имеет наглость не поддерживать хвостатый девайс по имени "мышь" (кстати, несколько запоздало, но поздравлю вас, да и себя, с его днем рождения, случившимся аккурат девятого декабря). Ну и что? Да ничего. Не страшно, честное слово. Мелочь ведь, но при описании любой портированной игры отсутствие поддержки мыши – едва ли не главный пункт обвинения. И вердикт судом присяжных выносится, естественно, "Виновен!". А, ну их на... Дайте, наконец, отдохнуть бедной животной от произвола товарища Билла Г., налейте ей блюдечко спирту, пускай расслабляется, тем более что на полке непройденный Wheel of Time валяется – необозримое поле для мышиной деятельности. Закиньте в дальний и, по возможности, темный угол до смерти надоевший джойстик, со всеми его переключателями и шляпками. Возьмите обыкновенный, человеческий шестикнопочный геймпад. У нас сегодня торжество минимализма. Всем любоваться "Черным Квадратом" Малевича полчаса вслух.



■ Хорошо сидим!..

Максим Максимыч!..

Прониклись? Можно приступать. Для начала зарегистрируемся... нет-нет, не обязательно через встроенный в игру алфавит, доставшийся нам по наследству от Дримкаста, можно и по-простому, с клавиатуры. Да, вот еще: memory-card вставлять НЕ НАДО. Честное слово. Разобрались? Я же говорил – не сложно. Теперь пора выбирать свое второе, заэкранное "Я". Глаза разбегаются сразу, но, к счастью, не слишком широко. Десять штук... мнззз... бойцов? Спортсменов? Персонажей? Аватар (не путать с "Ultima")? Не суть важно, главное – они различаются. Стоят, руками-ногами машут, в бой рвутся... Симпатяги. Вообще, их разминочное построение до боли напоминает экран выбора бойца в каком-нибудь средней руки файтинге – словно мини-слет активистов ООН, представлены все расы и полы (М/Ж, а вовсе не...). Политкорректность, таким образом, соблюдена. Кстати, интересно, что и.о. главмедведя в зтой игре вовсе и не из России, а совсем даже из Германии. Наш Юрик в телогрейке и фуражке совершенно теряется на фоне Макса, бородатого исландского терминатора (Warhammer 40k). Кстати, мы вплотную подошли к проблеме специализации... гонщиков. Пусть будут гонщики. Они делятся на три основные категории: человек-снаряд (блондинка Angel, непонятный Brad, главное качество – скорость), человек-осколочная-граната (злвисоподобный King, прогрессивно-молодежный Zak, упор – на трюки) и, наконец, человек-царь-пушка (тот самый Макс, тот самый Юра – естественно, грубая физическая). Есть еще несколько середнячков, но зто, сами понимаете, мертворожденные дети копромиссов, совершенно недостойные упоминания. Да, и вот еще что – выбранного персонажа всегда можно сменить на другого, более подходящего к требованиям текущего момента. Этакая неограниченная свобода в рамочках. Кстати, об ограничениях.

Есть еще такая болезнь...

...цейтнот называется. Чем бы вы ни занимались – гонками по стенкам лондонского метро, или серфингом по американскому хайвею (по встречной, между прочим, полосе), или накручиванием совершенно ди-

ких трюков на полигоне под чутким руководством тренера, – вашим основным врагом будут не только и не столько соперники, которые отнюдь не блещут умом и сообразительностью, а таймер, таймер, подло отсчитывающий оставшееся время, которого никогда не бывает много или хотя бы достаточно. Времени всегда впритык, и права на ошибку у судорожно сжимающего геймпад игрока нет. Ну просто совсем. Остается утешаться лишь тем, что бета-тестеры тоже люди, и давить, давить, давить на кнопки жалобно поскрипывающего устройства. Вот вам, кстати, и еще одна причина, почему на клавиатуре играть не стоит – не рассчитана она на подобные экстремальные нагрузки, и в процессе выполнения особо залихватского трюка можно и не заметить, как половина кнопок намертво застрянет в столе. По сложности управления игра катастрофически близко подходит к файтингам... вот только в файтингах не надо заботиться о начальной скорости на момент нанесения удара.



■ Птицо я, птицо

Консолизация

Да, именно консолизация. Стирание грани между городом и деревней, между Западом и Востоком, между мужчиной и женщиной... в смысле, между консолью и персоналкой. TrickStyle, правда, на уступки идти отказывается категорически, выглядя этаким полномочным послом одной супердержавы на исконной территории другой, и ничего, не стесняется. Пропагандирует, можно сказать, родные идеалы. Например, система комбо – куда ж без них, родимых, да в такой игре? Ну и что, что драться не позволяют? Мы тогда с сугубо мирными, общеобразовательными целями – реакцию развивать, ловкость пальцев повышать. Вообще, всевозможные гринписовцы и защитники детей от компьютерного насилия должны быть довольны – в этой игре не только не страдает ни одно животное, но и не проливается ничья, даже самая зеленая, кровь. Тихо, мирно. Сбили с ног умело проведенным подкатом (не боевым, ни в коем разе, как можно!), переехали громко ойкнувшего и резко замигавшего противника, и понеслись дальше, чтобы через пару секунд быть сбитым кем-нибудь еще. Кстати, такие товарищи (ну не могу я их называть господами, не просите даже), как Макс и Юрик, просто медленно так едут сквозь мельтешащую толпу, распихивая ее собственным нехилым тельцем. Ну, относительно, конечно, медленно, на скорости порядка восьмидесяти километров в час, но все же ощутимо медленнее, чем та же Ангел.

Самый прогрессивиый паралич

В этой дешевой и спортивной аркаде игрок имеет полное право безнаказанно развиваться во все стороны. За выполнение некоторых несложных (или сложных – раз на раз не приходится) заданий игроку с барского, точнее, тренерского стола обламывается один-два новых трюка. Основная же шутка состоит в том, что пока тренер с подлым видом не расскажет вам, как делать тот или иной трюк, вы можете лазать по всевозможным мануалам (есть, кстати, встроенный справочник с описанием всех трюков), всячески насиловать геймпад и даже стучать им по полированной поверхности монитора... фигурка на экране никак не отзовется на ваши души прекрасные порывы и будет неуверенно прыгать и вертеться, честно не понимая, чего от нее хотят. Но стоит померяться мастерством... да, да, именно мастерством с тренером в узкой бетонной трубе, пытаясь за полторы минуты перекрасить пять светящихся шариков в свой родной цвет и не дать тренеру сделать то же самое – и он расщедрится и покажет такое... такое... новый трюк он вам покажет, вот. При всем честном народе на трибунах. Ну чем не РПГ? Да ничем, в общем-то, но так хочется чего-то большого и светлого, вроде AD&D Player's Handbook в бумажном виде. А тут единственная принципиальная разница выражается в том, что вы можете менять партнеров... то есть, заэкранное alter ego, как перчатки. В любой момент меняем трюкача Кинга на гонщика Брэда и выигрываем гонку. И наоборот.

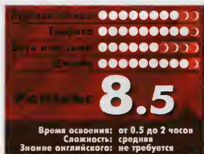
Colored Fighting

На графику в игре, вообще-то, сложно не обратить внимания. Мудрая мысль из разряда ценных. Претендует на вечность и непреходящесть, ну и на некоторую свежесть, конечно. В этой игре графика не только присутствует, но и нагло лезет изо всех щелей, заставляя присутствующих людей горько сожалеть о бесцельно прожитых годах и некупленном вовремя видеоакселераторе одной из последних моделей. Качественные модельки персонажей, грамотнейшим образом подобранные текстуры, страшно эклектичные трассы, странная и необъяснимая любовь дизайнеров к подземке – все это вместе производит несколько странное, но, несомненно, приятное ощущение. Дальше у нас по плану положено что-то сказать про звук и музыку... не буду. Чего там рассказывать? Мутные ремиксы известных мелодий и редкие вопли на фоне завываний реактивного двигателя доски? Не буду. Из недостатков, не то, чтобы особо крупных, можно отметить, что хотя при создании персонажей явно использовалась любимая народом технология motion capture, только вот, несмотря на разницу во внешности, возрасте и поле персонажей, двигаются они совершенно одинаково. Ну, то есть, абсолютно. Обидно, да?





И последнее. Выхлоп установленного на доске реактивного двигателя у каждого персонажа разный. Это важно.





НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Уважаемые читатели!

У вас есть удобная возможность приобрести комплекты настольных карточных игр и аксессуаров к ним.

Magic: The Gathering

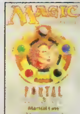
Уровень STARTER (для начинающих)

GAME BOX



PORTAL SECOND AGE
код товара 101
цена 6 у.е.
две колоды по тридцать карт правила, руководство на русском языке, один бустер

Preconstructed deck



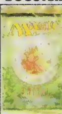
PORTAL SECOND AGE
код товара 104
цена 8 у.е.
60 карт

BOOSTER



PORTAL SECOND AGE
код товара 102
цена 4 у.е.

BOOSTER



PORTAL I
код товара 103
цена 4 у.е.

GAME BOX



PORTAL III
код товара 201
цена 10 у.е.
две колоды по тридцать карт правила, руководство

Preconstructed deck



PORTAL III
код товара 202
цена 8 у.е.

BOOSTER



PORTAL III
код товара 203
цена 4 у.е.

GAME BOX



STARTER
код товара 301
цена 10 у.е.

BOOSTER



STARTER
код товара 302
цена 4 у.е.

Theme deck



STARTER
код товара 304
цена 7 у.е.

Подарочный набор



STARTER
код товара 303
цена 17 у.е.
gamebox, starter, видеокасета с правилами

Уровень ADVANCED и EXPERT

GAME BOX



CLASSIC SIXTH EDITION
код товара 501
цена 11 у.е.
две колоды по сорок карт правила, руководство

STARTER



CLASSIC SIXTH EDITION
код товара 502
цена 11 у.е.
75 карт

BOOSTER



CLASSIC SIXTH EDITION
код товара 503
цена 4 у.е.

Уровень ADVANCED и EXPERT

BOOSTER



FIFTH EDITION
код товара 602
цена 4 у.е.

STARTER



MERCADIAN MASQUES
код товара 701
цена 11 у.е.
75 карт

BOOSTER



MERCADIAN MASQUES
код товара 702
цена 4 у.е.

Preconstructed deck



URZA'S DESTINY
код товара 801
цена 11 у.е.
60 карт

BOOSTER



URZA'S DESTINY
код товара 802
цена 4 у.е.

Preconstructed deck



URZA'S LEGACY
код товара 901
цена 11 у.е.
60 карт

BOOSTER



URZA'S LEGACY
код товара 902
цена 4 у.е.

Preconstructed deck



URZA'S SAGA
код товара 1001
цена 11 у.е.
60 карт, правила и руководство

STARTER



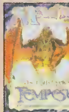
URZA'S SAGA
код товара 1002
цена 11 у.е
75 карт

BOOSTER



URZA'S SAGA
код товара 1003
цена 4 у.е.

STARTER



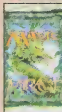
TEMPEST
код товара 1102
цена 10 у.е.
60 карт

BOOSTER



TEMPEST
код товара 1103
цена 4 у.е.

BOOSTER



MIRAGE
код товара 1202
цена 4 у.е.

BOOSTER



STRONGHOLD
код товара 1302
цена 4 у.е.

BOOSTER



EXODUS
код товара 1402
цена 4 у.е.

GAME BOX
Включает в себя две готовые колоды. В некоторые редакции дополнительно входят бустер и полные правила.

STARTER
Комплект из 60-75 свободно набранных карт, в том числе включает и "земли".
Не путать с уровнем STARTER и расширением STARTER.

PRECONSTRUCTED DECK
Готовая колода – набор из 60 специально подобранных карт определенных цветов с "землями".

BOOSTER
Набор из 15 свободно набранных карт. В него входят одна "редкая" карта, три "необычных" и одиннадцать "обычных" карт.

БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс__________________ Адрес__________________________________

____

Ф.И.О. ____

Телефон __________________________ E-mail________________________________

Прошу выслать по указанному мной адресу следующие наименования
Код товара, Наименование товара, Кол-во ,Стоимость (у.е.), Курс ЦБ на день оплаты, Дата оплаты, Общая стоимость заказанного товара, (р. к.)

____

____

____

____

По вопросам выполнения заказа обращайтесь по тел. (095) 190-9768 или E-mail: navigat@aha.ru

STAR WARS


SPECIAL EDITION
storter
код тоборо 1801
цено 14 у.е.
60 корт


UNLIMITED
storter
код товоро 1802
цена 16 у.е.
60 корт


YOUNG JEDI
storter
код товара 1803
цено 16 у.е.


HOTH
бустер
код товара 1804
цена 4 у.е.


YOUNG JEDI
бустер
код товара 1805
цена 4 у.е.


SPECIAL EDITION
бустер
код товара 1806
цено 4 у.е.


UNLIMITED
бустер
код товара 1807
цено 4 у.е.


NEW HOPE
бустер
код товоро 1808
цено 4 у.е.


JABBA'S PALACE
бустер
код товоро 1809
цена 4 у.е.

BABYLON 5


STARTER DECK
код товоро 2001
цена 10 у.е.
60 карт


PSI CORPS storter
код товоро 2002
цено 12 у е.
60 корт


GREAT WAR - PCD
(готовоя колода)
код товара 2003
цено 10 у.е.


THE SHADOWS
бустер
код товоро 2004
цено 4 у.е.


GREAT WAR
бустер
код товара 2005
цено 4 у.е.


Deluxe Booster Pack
бустер
код товара 2006
цено 4 у.е.


PSY CORPS
бустер
код товоро 2007
цено 4 у.е.

BATTLETECH

STARTER


LIMITED
код товара 1510
цено 11 у.е.

BATTLETECH

Preconstructed deck


COMMANDER's EDITION
код товора 1501
цено 11 у.е.
60 корт+кубики

STARTER


UNLIMITED
код товара 1502
цено 10 у.е.
60 корт

BOOSTER


UNLIMITED
код товара 1503
цена 4 у.е.

BOOSTER


MECHWARRIOR
код товара 1504
цено 4 у.е.

BOOSTER


MERCENARIES
код товоро 1505
цено 4 у.е.

BOOSTER


COMMANDER EDITION
код товоро 1506
цено 4 у.е.

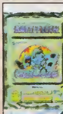
BOOSTER


COUNTERSTRIKE
код товара 1507
цено 4 у.е.

BOOSTER


ARSENAL
код товоро 1508
цена 4 у.е.

BOOSTER

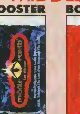

CRUSADE
код товоро 1509
цено 4 у.е.

MIDDLE EARTH

GAME BOX


THE BARLOG
код товара 1601
цено 20 у.е.

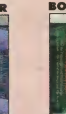
BOOSTER


THE WIZARDS
код товара 1602
цено 4 у.е.

BOOSTER


THE DRAGONS
код товара 1603
цена 4 у.е.

BOOSTER


DARK MINIONS
код товара 1604
цена 4 у.е.

BOOSTER


AGAINST THE SHADOW
код товара 1605
цено 4 у.е.

POKEMON

Preconstructed deck


BASE SET I PCD
код товора 1901
цено 12 у.е.

STARTER


STARTER SET
для 2 игроков
код товара 1902
цено 12 у.е.

BOOSTER


BOOSTER
код товора 1903
цено 4.5 у.е.

DUNE

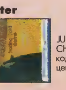
STARTER


JUDGE OF THE CHANGE
код товара 2101
цено 11 у.е.

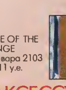
Booster


JUDGE OF THE CHANGE
код товоро 2102
цена 11 у.е.

Booster


JUDGE OF THE CHANGE
код товара 2103
цена 11 у.е.

Booster


UDGE OF THE CHANGE
код товара 2104
цена 11 у.е.



АКСЕССУАРЫ ULTRA-PRO

Листы

Листы с 9 кармашками для хранения карт в альбомах
код товора 1704
цена 0,5 у.е.

Кубик


Кубик 20 граней
(счетчик жизней)
код товара 1703
цено 4 у.е.

Deck protector


BLACK SHIELD
код товоро 1701
цена 11 у.е.
100 штук

Deck protector


RED SHIELD
код товара 1702
цено 11 у.е.
100 штук

Для приобретения любого комплекта необходимо:

оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ его стоимость из расчета 1 у.е.=1 $ US в рублевом эквиваленте по курсу ЦБ на день оплаты (контролируется по дате платежа). Реквизиты получателя: ИНН **7703205156** ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет **№40702810300062967801** в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет **30101810500000000662** БИК **044583662**.

заполнить бланк заказа с обязательным указанием обратного почтового индекса, адреса и Ф.И.О. получателя. Не забудьте указать код и наименование заказываемого товара. В бланке заказа укажите различные варианты для оперативной связи с Вами (телефон, E-mail)

выслать бланк заказа вместе с копией платежного документа по адресу: 123182, г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор игрового мира". Для более оперативного выполнения Вашего заказа указанные документы можно высылать по E-mail.

Ваш заказ будет выполнен в течении 10 дней после поступления оплаты на наш расчетный счет. При несовпадении высланной суммы стоимости заказанного товара по курсу ЦБ на день оплаты, выполнение заказа будет задержано до момента погашения разницы в цене.

Андрей Шаповалов

Crusaders of Might&Magic

He taught you everything he knew
To fear no mortal man
And now you wreak your vengeance
With screams of evil men

/Iron Maiden, "Flash of the Blade"/

Жанр	TPS/RPG
Издатель	3DO
Разработчик	New World Computing
Требуется	P-166, 32Mb RAM
Рекомендуется	P-233, 32Mb RAM, 3D
	Windows 95, 98

Дожили....

То, чего я так долго боялся, свершилось. Великолепный ролевой сериал Might&Magic превратился в мыльную оперу.

Когда я узнал, что New World Computing собирается выпустить следующую игру во Вселенной Might&Magic в жанре Action-Adventure, да еще с видом от третьего лица... я расстроился. Надоела эта дурацкая тема а-ля Tomb Raider. Один раз использовали и хватит. Так нет же, клепают!

А все почему? Потому, что игровой бизнес уже не тот, что был когда-то. Теперь последнее слово остается не за дизайнерами, но за ребятами с толстыми кошельками. А у ребят с толстыми кошельками принцип один: "клепать то, что хорошо продается".

Так и появился на свет новый шедевр. Называется Crusaders of Might&Magic. Мне его дали и говорят: "Поругай на страничку". Ругать – это мы завсегда пожалуйста, тем паче, когда и впрямь есть за что.

Сюжет

Завязка сюжета в Crusaders стара и проста. Имеется великий (вроде даже самый великий) некромант по имени Necros. Ну, насчет величия – это, мягко говоря, не так. Судите сами – в финале Дрейк (о нем ниже) прикончит его пятью ударами меча. Впрочем, Sarevok из Baldur's Gate вообще был сыном бога, а помер тоже быстро. Так что не будем здесь судить Crusaders слишком строго.

Вернемся к Necros'у. Прожив много столетий, он кое-чему выучился и потихоньку создал себе армию живых мертвецов, назвал ее Legion of the Fallen и ударился в банальный разбой. Не, это даже не серьезно как-то. Ему бы пойти войной на златокудрую куклу Катарину и дуралея Роланда, благо Might&Magic VII мы осилили и королька спасли (а зачем, спрашивается? Нам и без него хорошие квесты давали.), но нет, стал Necros наводить ужас на беззащитных крестьян. Видать, решил, что так у него проблем с героями не будет.

А зря. Потому что однажды, разоряя некую деревеньку, его тупые вассалы взяли и прозевали мальчика по имени Дрейк (Drake). Естественно, ставший круглым сиротой парень ничего не забыл и не простил. Более того, он посвятил свою жизнь одной цели – войне с Necros'ом и его Легионом. В отличие от Некроса, Дрейк к своей работе подошел с умом и всякие гадости скелетикам делал долго и со знанием дела.

Но, как говорится, и на старуху бывает проруха. Короче, Дрейка взяли в плен, вследствие чего начинать игру нам придется с побега из тюрьмы.

Однако, несмотря на банальную завязку, дальше все будет лучше. Сюжет в Crusaders развивается по мере углубления в игру. Не буду раскрывать всего, но Дрейка несколько раз по ходу дела предадут. Более того, Некрос окажется далеко не единственным злодеем и даже не самым гадким. А концовка Crusaders вообще будет выдержана в лучших традициях Might&Magic VI и VII.

Короче, с сюжетом все нормально. Хотя, конечно, это вам не Planescape: Torment.





■ Познокомьтесь – ледяной голем. Сейчас мы будем его рубить...

Графика

А вот с графикой плохо. Не то, чтобы совсем, но плохо.

Иногда можно видеть "щели" в местах стыковки текстур, спецэффекты для магических заклинаний выполнены весьма скудно... Пейзаж – уж больно куцый. Деревьев мало, домов мало, крепостей – всего две штуки. Холмы и горные ущелья выглядят угловато, потому как полигонов на них потрачено тоже мало. Текстуры весьма однообразны. Зайдешь в подземелье – стены справа не отличишь от стен слева. Ну, могли хоть изредка какой-нибудь завиток повесить, статую поставить.

Однако у всякой медали есть две стороны. Модели персонажей в игре сделаны неплохо. Гномы – маленькие

существа с непропорционально большими головами. Скелеты – тощие, как и полагается. Огры – большие, толстые и со злобными рожами. Dashers (эдакие человекоподобные насекомые) – сплошная экзотика, которую и рассмотреть толком не всегда удается, поскольку бегают зти ребята необычайно быстро. На самого Дрейка можно навесить разные доспехи, причем выглядят они именно как доспехи, а не как вторая кожа. Вспомните красотку Ринн из Drakan – поменять ей доспех значит просто перерисовать бюстгальтер. Здесь же все суровей. Практически по-мужски.

Теперь о святом. О драках. Машет мечом Дрейк энергично и разнообразно. Может и рубить, и колоть, причем выглядит зто вполне приятно.

Самого оружия в игре много и рассмотреть его можно во всех подробностях. Правда, рассматривать особо нечего, рисунок нанесен лишь на клинок одного-единственного вида мечей – Blade of Hunger, который вы применять (а, значит, и носить) не будете, т.к. он слаб. Облом-с.

Процесс

Ваше дело в Crusaders – ходить из одного конца игрового мира в другой его конец и выполнять некие задания. Мир довольно большой – имеется пара замков (в них окопались скелеты и прочая нечисть), катакомбы (большие и темные, опять-таки населенные нечистью), лес (тут обитают огры и dashers), ледник (там полно великанов и големов) и висящая в воздухе башня (в ней наслаждается жизнью предводительница крестоносцев волшебница Celestria). Самое интересное – большая часть локаций становится доступна для посещения уже по выполнении первого квеста (встретиться с Celestria и получить звание крестоносца). Конечно, до некоторых областей вам суждено добраться лишь в определенное время, строго установленное сюжетом. Впрочем, вам и так побродить придется – для того, чтобы пройти, например, из башни Celestria до пещер в леднике через катакомбы (другого пути нет) придется затратить примерно тридцать-сорок минут реального времени. И зто при условии, что вы не будете искать всякие секреты, которые искать необходимо, ибо именно там можно поживиться хорошими вещами типа книг с магическими заклинаниями и волшебными кольцами.

Задания будут довольно простые – либо отнести что-то куда-то, либо убить кого-то где-то. Самое приятное – квестовые предметы помещаются в специальный слот, откуда вы их не можете брать. Таким образом полностью исключается глупейшая ситуация, когда вы случайно выкинете или потеряете квестовый предмет



■ Дрейк решил молость поболовоться молниями

и тем самым лишите себя возможности пройти игру до конца. Естественно, придется вам драться, причем очень и очень часто. Побеждать врагов можно двумя способами – мощью (Might) и магией (Magic). Мощь – зто оружие, которого в игре шесть видов: мечи, алебарды, боевые молоты, палицы, топоры и стрелометательное приспособление под названием Dasher Hand-Bow. Каждое оружие хорошо по-своему: палицы и боевые молоты наносят сильнейший урон различным големам, но достают врага только совсем вблизи; алебарды бьют слабее, но зато позволяют держать противника на расстоянии; топоры вроде бы наносят скелетам дополнительные ранения; мечи, как им и полагается, являются универсальным оружием. О Hand-Bow стоит сказать отдельно – появляется он только к концу игры и представляет собой палку, закрепленную на правой руке Дрейка. В бою Дрейк машет рукой, и из палки вылетает стрела. Ранения стрелы наносят небольшой, но зато их запас неограничен и бросаться острыми предметами можно прямо на бегу, что весьма полезно (за исключением Dashers, все противники проигрывают Дрейку в скорости).

Интересная находка – блокирование удара щитом. Стоит выставить щит, и противник не может нанести Дрейку оружием никакого вреда (при условии, что оружие не магическое). К сожалению, наш герой не может в таком случае бить в ответ, зато может двигаться.

Впрочем, лично я ставку делал на магию, благо ее в игре много. Начинает Дрейк с одним-единственным заклинанием Torch, позволяющим осве-



■ Прозрачный клинок – это не бог. Это меч токой, Shodow Blode нозывается



■ Вот вам один из наиболее часто встречающихся глюков движка

щать темные места. Однако со временем волшебный арсенальчик разрастется – будет и старый добрый Fireball, и самонаводящийся на ближайшего к Дрейку противника Lightning, и сжигающий нечисть Holy Wrath, и вызывающий на подмогу призрака Spectral Aly (дерется призрак, кстати, весьма неплохо)... Много чего будет, причем некоторые заклинания необходимо находить в обязательном порядке, поскольку они нужны для развития сюжета игры.

Самое смешное – уже в первой четверти игры Дрейку дается Souldrinker. Да-да, тот самый Souldrinker, получить который в Might&Magic VII мог только лич, достигший звания Grandmaster of Dark. А тут какой-то крестоносец, да еще и борец за дело Света спокойненько так кастует сей ужас по поводу и без повода, ворует у несчастных врагов жизнь прямо во время драки и никаких проблем... Впрочем, проблема есть. Авторы сделали неожиданный и подлый ход. Поскольку скелеты и прочая нечисть из Legion порождены Dark Magic, то Souldrinker против них действует наоборот: забирает жизнь у Дрейка и передает ее нечисти! То же самое касается и предметов со способностью Vampiric (щит и меч). Так что халявы не будет, господа, придется лечиться по старинке, при помощи волшебных снадобий. Снадобья эти, как и оружие и доспехи, Дрейк может получать тремя способами: снимать с трупов врагов, покупать в магазинах (на деньги, снятые с трупов врагов) и находить во всяких тайниках.

Очень важными в игре являются и так называемые "элементы RPG". Уложив зное количество врагов, Дрейк набирает очки опыта и поднимает себе уровень. При этом растет у него автоматически всего три показателя: жизнь, запас маны и Damage Multiplier. Ну, с жизнью и маной все ясно, а вот Damage Multiplier – штука оригинальная. По сути дела, это величина, на которую умножается сила оружия. Иными словами, если у Дрейка есть меч, наносящий номинально 30 Damage, то при Damage Multiplier = 1.3 этот меч будет наносить уже 39 Damage. А учитывая, что самое сильное оружие в игре, меч Holy Avenger, наносит номинально 95 Damage... Не мудрено, что для победы над Necros понадобится всего-то пять ударов.

Помимо Damage Multiplier, мощь оружия можно увеличить за счет наращивая физической силы Дрейка. Поднимать "вручную" показатель Strength нам при повышении уровня не дадут, однако этого легко добиться, снабдив нашего героя волшебным кольцом. А колечко это, кстати сказать, найти можно будет только в тайнике.

Типа резюме

Итак, что мы имеем? Хит? Нет. Шедевр, не понятый народом? Нет. Новое слово в компьютерных играх? Нет.

Crusaders – проходная игрушка, рассчитанная на поклонников сериала Might&Magic, желающих как-то скоротать время до выхода следующей части. И, если рассматривать игру именно с этой позиции, она выглядит вполне пристойно. И прыгать-бегать-дергать рычаги на время не заставляет, и сейвиться можно где хочешь...

Да, NWC в который уже раз не смогла создать мощный графический движок, отвечающий всем современным требованиям. Зато в погоне за внешним видом компания не осрамила свой сериал, выпустив пустышку вроде Prince of Persia 3D или Tomb Raider III. И за это им огромное сердечное спасибо.

А сыграть в Crusaders всем фанатам сериала я рекомендую хотя бы ради того, чтобы узнать, чем дело кончилось. Ибо, по всей видимости, именно тех, кого не добили в Crusaders, мы будем громить в Might&Magic VIII или Heroes of Might&Magic IV.



■ Внешне цитадель врага выглядит зловеще, но внутри – одни слабаки!

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●○○○○○

Рейтинг 6.4

Время освоения: 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: необходимо

Ян Масарский
aka Plague J. Pestilence

The Wheel of Time

Жанр	FPS/Strategy
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Legend Entertainment
Требуется	P-233, 64 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 233, 128 Mb RAM, 3D
Multiplayer	LAN, Internet
	Windows 95, 98

О качестве игр можно судить по деяниям, на которые они нас сподвигают. Такое деяние, как приобретение самой игры, конечно, не считается. Самые паршивые игрушки способны лишь заставить нас сделать инсталляцию, посидеть за ними какое-то очень непродолжительное время, поплеваться, да и сделать анынсталл. Достойные представители игрового племени щедро дарят нам россыпи бессонных ночей, опустошают наш кошелек в пользу всевозможных add-on'ов и expansion pack-'ов и заставляют посещать свои сайты гораздо чаще, чем действительно нужно.

Лучшие же из них достигают вершины издевательства над людьми. Эти адские создания превращают нашу жизнь в жалкое существование религиозного фанатика. Они часто побеждают в схватках с Гипносом, Афродитой и даже порой Дионисом. При инсталляции они безжалостно отправляют в небытие коллекции порнографических картинок на 1.5 гига и затем прочно оккупируют территорию наших винчестеров. Они заставляют нас корпеть над редакторами уровней, десятками часов тусоваться на форумах им во славу, создавать фанатские сайты... Самых несчастных из нас они запрягают в создание всяких модов и прочего народного творчества. И ужасна, неописуемо ужасна судьба тех, кого они окончательно подчиняют своей воле; тех, что превращаются в покорных рабов Гамеса. Беспомощные жертвы становятся создателями новых проклятий рода человеческого, чудовищных творений — они становятся разработчиками.

Читатель, я поведаю тебе о моей истории. Мне повезло. В процессе знакомства с Wheel of Time я отделался только парой недель бессонных ночей, что для прОклятой касты игровых журналистов вообще как два байта переслать. Я всего-то потерял несколько зубов и сломал пару ребер в лютых рукопашных за наиболее мощный комп в редакции, который был призван хоть как-то смягчить кошмарное ярмо тормозизма. Я просадил всего лишь три месячных оклада в игровом клубе, где резался в мультиплеер. Напоследок злобное исчадие Legend Entertainment вынудило меня кровью подписать документ, обязующий подписывающегося прочесть все 18 существующих на данный момент томов эпической саги Wheel of Time за авторством злого гения жанра фэнтези Роберта Джордана.

Дорогой читатель, я же всегда был счастливчиком. Мое тело, иссеченное шрамами от баталий за свободу геймера, закаленное в битвах против отстоя и иссушенное наркотической зависимостью от рулеза — оно-то выстояло это испытание. О душевной травме умолчим. Но ты, ты, беспечное создание! Сердце мое сжимается при мысли о том, что ты попадешь в сети этого инфернального гамеса о двух компактах. Позволь мне предостеречь тебя. Я расскажу про опасности и соблазны этого демонического творения. Будь осторожен, умоляю тебя.

Испытание первое: дьявольская красота

Черт подери. Распространяться о красотах Wheel of Time? Это же пошло. Но придется.

Начнем с того, родной мой читатель, что я уполномочиваю тебя плюнуть, нет, — харкнуть в глаза первому, кто скажет, будто WoT некрасив. Второму такому я разрешаю вообще выколоть буркалы. Ну, а третьему и всем последующим в порядке очереди выдавать по 300 грамм свинца на рыло посредством любого подручного шотгана. Исключительно, опять же, в глаз. Сам же усвой и запомни — Wheel of Time потрясающе красив.



■ Блогородный warder солютует своей ночольнице

Казалось бы — а чего еще можно ожидать от унрыловского движка? Да вот нет. Некоторым (не будем показывать пальцем, во избежание внеурочного кровопролития) удается проделать процесс, обратный созданию конфетки из... кхм. Ну, ясно, о чем речь.

Но не тут. Нет. Это другой случай. Противоположный. Ведь еще в Return to Na Pali преступный синдикат под кодовым названием Legend Entertainment показал, что умеет делать шутеры. Хорошо умеет. И красиво. Именно шутеры.

А если вспомнить славное боевое прошлое Legend на поприще квестостроительства? Ой, не надо. Унесите эти пыльные фолианты. Достаточно понять одно: тут не сынки. Это монстры, монстры гейм-дизайна. Неспроста им поручили подготовку следующего коварного удара по хрупкой геймерской психике — Unreal 2. И еще во время инкубационного периода, еще когда писались превьюхи, было очевидно — зреет либо грандиознейший прорыв в области визуального гедонизма в полном 3D, либо не менее грандиознейшее надувательство с использованием 3D Studio Max или какого иного орудия обмана трудящихся. Впрочем, эти подозрения были уделом патологических скептиков.

Ведь уже когда мы играли демку WoT... Или так: когда *мы* играли демку WoT, а *вы* занимались не поймешь чем; так вот, уже тогда стало ясно — это все правда. Ведь не может обработка 2D-картинок (даже на самых высоких разрешениях) так нагружать систему. И раздался плач и скрежет зубовный, винчестерный и процессорный. И потя-



■ Белоя Бошня в ночи. Белеет

нулись унылые вереницы обреченных; шли они жертвами на алтарь Апгрейда, ненасытного и жестокого божества. Спасутся лишь нищие; но не духом, а кошельком — дьявольское искушение Wheel of Time пройдет мимо них безобидным мозаичным слайд-шоу.

Но вот Wheel of Time перед нами: спроектированный профессиональными архитекторами, обработанный дизайнерами уровней и powered by Unreal Engine. Как тут устоять? Дело в том, что WoT — это вовсе не победитель состязания в наибольшем количестве источников цветного освещения на пиксель и совсем не лауреат конкурса "10 000 никому не нужных спецэффектов в секунду". Отнюдь. WoT — образец того, как нужно использовать высокотехнологичные движки со *вкусом*. Именно. WoT — прежде всего пример отличного вкуса.

Я был в прОклятом городе Shadar Logoth... Это, черт подери, то, каким *и должен* быть прОклятый город! Более выдержанной цветовой гаммы я не видел уже давно. Вкупе с превосходным дизайном этот чертов город создает настолько реальное ощущение пребывания там; такой, проклятье, сильный эффект присутствия! Я почти ощущал запах тлена, идя полуразрушенными коридорами; я почти чихал от пыли в заброшенных залах; я почти ежился от сырости в мрачных подвалах...

Визуальные спецэффекты исключительно уместны. Нигде не возникает впечатления, что цветное освещение во-он там было поставлено просто для выпендрежа. Все естественно и красиво; естественной, сдержанной такой красотой. И чем-то Хексенов напоминает. Аж слезы наворачиваются от разбуженной ностальгии и давно забытого, изнасилованного 3D-революционными матросами эстетического чувства.

А роскошное убранство залов Белой Башни? Ах, ах. Сколько там всякой прекрасной архитектуры. Везде. Повсюду. КрасОты, красОты, красОты. Просто ходить там — уже наслаждение. О боги, когда я последний раз испытывал такое? Мастеры из Legend, ... вашу, зачем вы так? Разбили мне сердце незабываемые пейзажи из-под вашего пера. Такая лирика из меня прет, аж самому страшно. Бойся, читатель, бойся! Губительна эта красота. Отвыкнешь от коридоров с потеками крови, отвыкнешь от канализаций, отвыкнешь от космических баз всех оттенков серого... Как жить тогда будешь? Бойся.

Испытание второе: зачаровывающая атмосфера

Кто будет спорить, что атмосфера — величайшая ценность любого гамеса? Дураков нет? Слава богу.

Что нам надо для счастья в гамесе? О, нам нужен обман. Нас надо искусно обманывать. Нас надо заставить поверить в реальность происходящего. И для этого нужно относительно немного. Мы же хотим быть обманутыми! При обоюдных усилиях сторон результат достигается довольно легко. Я даже не буду распространяться на эту тему — слишком уж она обширна.

Но вот проблема: даже самые красивые картинки не способны в одиночку создать глубокую и захватывающую атмосферу. Не выходит. Не такие мы все-таки дураки чтобы обманываться исключительно картинками. Если происходящее претендует на роль живого окружения, то нас надо нагрузить еще и в плане звукового восприятия. И в случае со звуком в WoT, "нагрузить" — это не то слово.

Мастерски создаваемая напряженная атмосфера усугубляется умело срежиссированным звуком (а может, исключительно из него и рождается?), что не раз и не два заставляет вздрогнуть. Зловещие замогильные стоны, раскаты грома — совершенно потрясающего (во всех смыслах) грома, рев троллоков, тихое шипение щупалец Машадара, звуки темной магии Мирддраалов — да чертова уйма всяких звуков, которые заставляют сердце биться с бешеной частотой. За каждым из них, быть может, кроется вражеская активность. Чьи это глаза горят там в темноте? Проклятье, minion'ы! Кто там так страшно ревет? Всего лишь троллок? А голосище-то... Кто-то что-то уронил... Скрипнула дверь. А-а-а! Слабонервные откуда-то достают автомат Калашникова и начинают строчить от пуза. А как много и без того зверский звук приобретает с использованием технологий 3D-звука!

О боги, музыка; эта музыка! Я очарован. Я был очарован еще тогда, когда



■ Покой и уют. Поко ногоми не бьют

услышал ее впервые. Она бесподобна. Она подходит к действию абсолютно. Она дополняет и усиливает прекрасную атмосферу. Арт-рок плюс кельтский рок за авторством Роберта Берри и Лизфа Сорби; чудесный, превосходный, потрясающий саундтрек. Как бы много WoT потерял без него!

Своим мрачным присутствием куют атмосферу враги. Враги, что таятся в тенях... или не таятся в тенях, но все они — достойные противники. Унрыловский движок не предназначен для создания мясистых толп по-старому, по-думовски. Он заточен под умных, красивых, опасных, но малочисленных монстров. Встреча с каждым из них совсем не проста. Даже троллоки проявляют какие-то зачатки стрейфа, а топоры метают с упреждением. Ай, умничка. Получи файерболл. Таких очаровашек прямо-таки непристойно хочется, в больших количествах. Но увы — больше пяти монстров одновременно почти никогда и не получается. Но надо отдать должное: даже три — это уже весело.

Веселье это, впрочем, зачастую оборачивается кошмаром. Две противоборствующие группы, обе управляемые AI — серьезное испытание процессора и нервов. Обиднее всего, когда схватка этих интеллектуалов происходит за пределами видимости — *они* там веселятся, а ты не можешь элементарно повернуться. Тут дело даже не в графике — это не зависит от графических настроек.

И хоть разновидностей монстров не так уж и много, но то, что они теряют в разнообразии, уверенно восполняется в качестве их проработки. Очень, очень аппетитные монстры. С достаточным количеством специальных умений, они все впечатляют и заставляют в какой-то мере уважать себя — даже самые слабые монстры могут очень оперативно организовать путевку на тот свет. Все эти милые создания пробуждают лучшее, что в нас есть — сообразительность, ловкость, хитрость, безжалостность, коварство... В благодарность им я обещаю, обещаю убивать их с максимальной жестокостью, наиболее извращенными методами, как можно более цинично; обещаю непристойно глумиться над их трупами, превращать их в джибзы — ведь есть и джибзы... Куда уж без них. А какое удовольствие доставляет заклятьем вихря сбросить беспомощную жертву в пропасть! А такие грозные Мирддраалы, исчезающие в тенях — как беспомощны они, будучи замороженными! Ах. Какое наслаждение. Нечистое, порочное, дьявольское наслаждение. Как оторваться? Ах.

Испытание третье: неотразимое оружие

Еще одна важная составляющая. Что мы делаем в этих замечательных


А нодо ли здесь вообще что-то комментировоть?..

местах? Ага, сеем ужас и смерть. Посредством, спрашивается, чего? Неужели этот Стиль с большой буквы будет осквернен примитивным набором РЛ-шотган-шестиствола в фэнтезийном эквиваленте? Нет! То есть, да. То есть, нет. Все это там, конечно, есть. Но это далеко, далеко не все.

40, ни граммом больше, ни миллиметром меньше, терангрилов атакующего и защитного действия. Терангрил — это специфическое название магического артефакта в книгах Джордана. Раскиданные по всего десяти цифровым клавишам, они становятся труднодоступными из-за необходимости несколько раз нажимать одну и ту же кнопку, чтобы добраться до нужного. Решение есть: прежде всего, из нескольких терангрилов на одной клавише можно выбирать нужный заранее (использование паузы не возбраняется), да и в консоли можно забиндить удобную клавишу под нужный терангрил.

О, сколь богат этот арсенал! Помимо довольно примитивных по действию магических дротиков, файерболов и прочих прямолинейных фрагобоек, существуют и значительно более утонченные средства разрушения. Чего стоит, к примеру, самонаводящаяся субстанция, набирающая тем больше силы, чем дольше она преследует свою жертву. Или исключительно оригинальная цепная молния: удерживая заклятье в напряжении, достаточно лишь коснуться жертвы, после чего электрический поводок доставит ей немало страданий — порвать его можно лишь убежав на критическое расстояние, повредив колдующего или спрятавшись за чем-либо. А ведь коснуться можно нескольких...


Бычкует!



■ Myrddraal. Chain lightning. Красота

Защитные терангрилы, аналогичные броне; лечащие терангрилы; отражающие терангрилы; терангрилы, позволяющие проходить сквозь стены... Да только перечислять их можно уйму времени! Все вместе они создают весьма интересные комбинации. К процессу уничтожения противника здесь можно подходить очень творчески.

Баланс оружия выверен; также довольно жесткое ограничение на максимальное количество терангрилов одного типа вынуждает активно расходовать боезапас. Забиндив нужные терангрилы на отдельные клавиши можно оперативно управляться с арсеналом. Быстрый темп происходящего вынуждает очень аккуратно относиться к тому, что класть "под руку". Мало где еще приходится столь напряженно соображать, кого, чем и как мочить. Я без раздумий присужу WoT титул "лучший арсенал года" — сам процесс нанесения урона здесь превращен в отдельный вид искусства.

Испытание четвертое: захватывающие баталии

В сингле, да будет тебе известно, читатель, тебе предлагается роль одной из Азс Седаи — волшебниц. Должно быть, ты ожидаешь фигуристую деваху с процентом обнаженности выше пятидесяти. Так ведь ничего, знаешь ли, подобного. Тут, как уже вполне стало ясно, мэйнстрим не жалуют. Всем хороша сексапильность, но не значит же зто, что надо ее пихать повсюду в обязательном порядке. Меру надо знать, и обладать чувством реализма. Тут знают и обладают. Очень, оказывается, освежающе поиграть за особу женского пола, средней привлекательности, задрапированную в совершенно не модный прикид. Есть в этом какое-то особое зстетическое наслаждение.

Наша героиня, именем Элайна Седаи, в некотором роде является ненормальной волшебницей — неспособной напрямую черпать Единую Силу, необходимую для заклинаний. Она ограничена использованием терангрилов, которые доступны любому. Разумеется, баланс был бы сильно нарушен, играй мы за "нормальную" Азс Седаи, обладающую неограниченными ресурсами. Продвижение Элайны по сюжету и составляет смысловое ядро сингла в WoT.

Действие происходит во вселенной книг Джордана, но авторство принадлежит не ему, и время событий — задолго *до* первой книги серии. Сюжет приятен, не шибает перегаром банальности и имеет вежливое соотношение с тем, что реально происходит на экране. Подается в виде межуровневых заставок. Сделаны они, правда, довольно халтурно в том, что касается качества моделей персонажей. Может быть, зто сделано для того, чтобы они не сильно отличались от того, что мы видим в игре — и вправду не сильно отличаются. Я, тем не менее, предпочел бы более тщательную работу в области визуальной проработки персонажей. Топорность заставок — единственная претензия к сюжету. Безусловно, реализация его в стиле Half-Life была бы куда интереснее, но и то, что есть, вполне достойно.

Однако сколь бы ни был прекрасен сингл, но может ли нынче шедевр зваться таковым без сильного мультиплеера? Нет, конечно. Но WoT создавался чуть ли не в большей степени как раз для мультиплеера. В зпоху ленивых разработчиков, не желающих обременять себя разработкой нормального сингла, зти люди превосходно делают и то, и другое. Как встарь. Ай. Опять непрошенная ностальгия. Почему-то WoT стойко ее провоцирует.

Арена — обычный дефматч, насколько обычен он может быть с учетом особенностей арсенала терангрилов. Терангрилы респавнятся, все как положено; уровни есть — хошь мясо, хошь дузль. Но гораздо (ГОРАЗДО!) интереснее Цитадель.

Цитадель — это ЦТФ со Стилем. Печати темницы Dark One, вокруг которых, собственно, разворачивается действие сингла, выступают в роли флагов. Персонажи, которые охотятся за ними в сингле и встречаются Элайне, здесь доступны для выбора. Всего их четверо — сама Элайна, ее непосредственный противник The Forsaken, а также The Hound из того самого проклятого города и лидер Whitecloaks — все они сами по себе и против всех. Для каждой из сторон есть набор монстров в количестве три разновидности (от сынка до босса), а также обширный ассортимент всяческих ловушек. Вышеперечисленными предметами надлежит укреплять собственную цитадель, в которой спрятана Печать. Причем спрятана она может быть в любом месте — вовсе не обязательно в том, которое укрепляется больше всего. Противник придет в поисках Печати штурмовать нашу цитадель — в нашей власти пустить его по ложному следу. В нашей власти расставить охранников цитадели где угодно; как заблагорассудится разместить ловушки; в нашей власти все! В пределах неизменяемых параметров дизайна уровня, разумеется.

Когда мы обеспечили тылы, пришло время огнем и всяким подручным терангрилом навести порядок во вражьем укрывище, продираясь сквозь плоды дизайнерских потуг противника. Это — полигон для испытания железной воли, смертоносного искусства, тактического коварства и технического мастерства. Это, черт подери, настоящий прорыв в тимплейном жанре. Будь я проклят, если зто не так.

Испытание пятое: жестокая любовь

На графический зффект бьющих по луже капель дождя я готов любоваться часами. Эти мрачные небеса я повесил себе на десктоп. Эти монстры снятся мне по ночам. Эти цитадели я штурмую и защищаю с закрытыми глазами. Я благодарю вас, мои мучители, Legend. Эту игру я люблю. Дьявольской, порочной, извращенной, страстной, прекрасной любовью геймера. Просто люблю.

Игровой интерес	●●●●●●●●●◗
Графика	●●●●●●●●●◗
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●●●

Рейтинг 9.3

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: высокая
Знание английского: пригодится

Дмитрий Смыслов

Mechwarrior 3: Pirate's Moon

Жанр	Роботосимулятор
Издатель	Microsoft, Hasbro Int.
Разработчик	Zipper Int., Microprose
Требуется	P-200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II, 64 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Internet, LAN, Modem



Свершившееся – отнюдь не новость. Появление этой игрушки было вполне ожидаемо и предсказуемо. Причем еще с момента выхода оригинального MW3. Слухи о готовящихся разработчиками дополнительных миссиях появились уже в начале июля. И вот, я держу в руках диск MW3: Pirate's Moon. Название интригующее, посмотрим, что внутри.

Что нового

Вообще-то, под этим заголовком можно пустить всю статью, что абсолютно не удивительно. Ведь во всяких add-on'ах и mission pack'ах обычно больше ничто не привлекает внимание. И талант разработчиков в этом случае проявляется именно в умении не переборщить с нововведениями и, в то же время, придумать их достаточное количество, чтобы новая игрушка была замечена и по заслугам оценена поклонниками. Так что пройдемся именно по ним.

Хотя, нет, для начала остановлюсь на одной весьма занятной вещи. Для установки Pirate's Moon вам необходим диск с оригинальным Mechwarrior 3. Причем игра ставится отнюдь не поверх оригинала, просто нужно его наличие. Чую-чую я здесь руку нашего "друга Билла", предыдущая версия продукта для установки и работы не нужна, но в наличии иметься обязана. Так, для комплектности. А вот сейчас, о нововведениях.

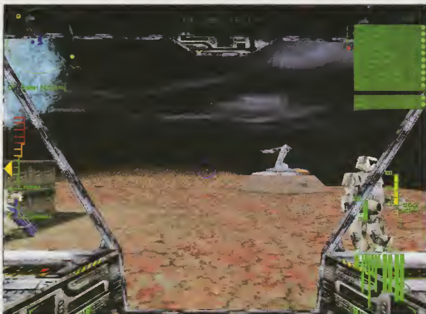
Начнем с основного. Авторы реально ввели в своем творении две противоборствующие стороны. Теперь можно выступить не только на



стороне доблестных сил внутренней сферы, но и оказаться по другую сторону баррикад, решив играть за пиратов. Нужно отметить, что во втором случае вам придется забыть про полевую и тыловую поддержку MFB. У пиратов такой вещи просто нет. А что вы хотели, настоящего джентльмена удачи ничто не должно держать на одном месте, в наличие подразделения технической поддержки мало вяжется с тактикой "налетай, хватай и беги". Так что решайте, что вам ближе.

Теперь о парке роботов. В их полку прибыло довольно основательно, появилось 6 новых машин и долгожданная возможность натянуть на себя костюм элементала и на собственной шкуре ощутить, что такое выходить против многотонных гигантов с одной ракетницей да легким лазером. Поверьте, ощущения не из ординарных. Ну а любители более традиционных забав наверняка обрадуются одному легкому, двум средним и трем тяжелым роботам. Так что теперь в MW3 24 боевые машины для





лишите себя удовольствия отслеживать перипетии сюжета, кстати, весьма неплохого.

В плане графики и звука – точная копия MW3, за некоторыми дополнениями. А именно, появились ночные миссии и осадки. Никогда не воевали при свете прожекторов? Попробуйте, понравится.



одиночной игры и 24,5 для многопользовательской. Хотя при должной сноровке и терпении юркий злементал способен доставить проблем не меньше "полноразмерного" соперника.

Пополнился и арсенал. Авторы включили в него 6 новых пушек, в которых довольно основательно прослеживается тенденция к минимизации. Судите сами, Light Gauss Rifle, ER Laser Micro (Clan), MRM, обыкновенный PPC (в оригинале был ER). Все зто дает возможность в достаточном количестве навесить довольно мощное оружие на легкие и средние роботы, что радует, маленького каждый обидеть может. Хотя теперь вряд ли. Помимо вышеперечисленных образцов, список вооружения пополнился новым лазером, X-Pulse, и не то чтобы ракетой, скорее, реактивным снарядом, TBOLT. Обе зти в высшей степени достойные и приятные вещи весьма облегчат вам существование. Или наоборот, осложнят при наличии их у противника и отсутствии у вас. Но зто уж, как говорится, как карта ляжет.

Все по-старому

А вот рассказ об игровом процессе и внешней реализации приходится помещать именно в зтот раздел. В зтом отношении практически ничего не изменилось. Все также захватывающе, динамично и красиво. Играть стало сложнее, но не до такой степени, чтобы совсем отбить охоту. Скорее наоборот, новые миссии затягивают и держат за клавиатурой часами. Все также необходимо неплохое восприятие английского на слух, чтобы разобраться в ситуации. Конечно, можно пропустить брифинг и разбираться уже на поле боя, в тактическом плане большого вреда от зтого не будет. Но в таком случае вы



Чего бы хотелось

А сейчас будем заочно докапываться до авторов за то, что в игре так и не появилось. Во-первых, опять однообразные миссии. Вынес парутройку стратегически важных объектов, попутно уменьшил популяцию пиратов на вверенной планете и - победа. Не получилось – не беда. Всегда есть второй шанс, а за ним третий, четвертый, пятый... Что ни говори, а Mercs в зтом отношении были куда как реалистичнее. Во-вторых, с вашими напарниками в новую игру перекочевали и связанные с ними проблемы: неважнецкий AI, скудные командные возможности. Опять вся работа взвалена на ваши плечи, а они не так уж крепки, как кажется на первый взгляд. В остальном же все терпимо.

Итог

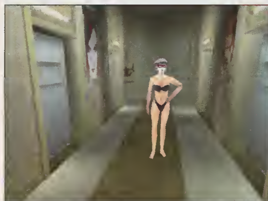
В итоге мы получили добротно сделанный набор дополнительных миссий, не лишенный при зтом определенных недостатков, которые, впрочем, можно простить, приняв во внимание количество и вес нововведений. В общем, спасибо авторам. Хотя я уже говорил, что у Activision получалось лучше. А, может, просто заелся?

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●●●○
Рейтинг	8.2
Время освоения:	от 0.5 до 1 часов
Сложность:	средняя
Знание английского:	обязательно

П.И.Гонец

Omicron: The Nomad Soul

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Eidos
Разработчик	Quantic Dream
Требуется	P-200, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 233, 128 Mb RAM
	Windows 95, 98



Вечная драма с ингредиентами, которые неудачно смешали, и в результате получился не пользующийся спросом коктейль, повторилась и с этой игрой. Нам обещали нечто необычное как творчество Боуи, киберпанковое как сам старик Syndicate и нелинейное как жизнь. Игру, чудесным образом сочетающую в себе все преимущества RPG, квестов и шутеров и не имеющую ни одного их недостатка – мир, живущий по собственным законам, куда игрок попросту переселится и где сможет свободно путешествовать из одного тела в другое, не сдерживаемый ничем кроме обычных моральных и физических законов. Огромному и необычному миру предстояло стать полем боя между нами, нематериальным воплощением добра и могущественным, но невидимым врагом, идущим по пятам за нами, спасающимися бегством из тела в тело. "Что за удивительная идея!", - думали мы. "Но как им удастся все это реализовать?!" А очень просто. Просто, дешево и скучно. Оказалось, что лихо вырвав с мясом куски разных жанров и слепив их в одну кучу, можно создать фанерный макет любого "удивительного мира, живущего по собственным законам".

А вот нет!

А ведь я почти купился... Когда прямо из монитора выпрыгнул какой-то парень в синей униформе, принялся рассказывать о демонах, переселении душ и предложил вселиться в его тело. Но мной-то все байки о демонах были читаны давным-давно в пресс-релизах, так что, энергично кивая, я проникся историей, на все согласился, прыгнул в портал, а там... О, Господи! Город! И Боуи поет! Неужели они это все-таки сделали?! Огромный город Омикрон с пешеходами, магазинами, полицией и уличным движением! Я принялся метаться по улице, заходя во все дома подряд и клеясь к симпатичным пешеходихам...Я был почти счастлив...

Первые подозрения появились, когда выяснилось, что педестриане и педестрианки не расположены к беседам – они, подобно железнодорожным составам, попросту сметали меня со своего пути и следовали намеченным заранее маршрутом, игнорируя все попытки завязать общение и даже (!) мою дружелюбную улыбку на честном лице. Оказалось, что для разговоров подходят лишь специально под них отведенные люди, сидящие на скамейках. Ну и ладно, не очень-то и хотелось... Зато в каждого из них, наверное, можно вселиться!.. Да нет, тоже нельзя... Наверное, станет можно потом... Да, потом оказалось можно, но в определенных людей и строго по сценарию. Именно! Строго по сценарию. Но это было уже позже. После того, как вместо жарких перестрелок я обнаружил кривенько вклеенный, блеклый FPS-элемент, вместо рукопашных боев – дешевый файтинг, после того, как едва не упустил из виду рудиментарную RPG-часть игры, и после того, как потихоньку привык к размеренному течению, хоть и слегка ветвящегося, но подчиняющего себе все и вся в игре сюжета. Так я оказался в обычной игре с названием жанра, состоящим из нескольких разделенных слэшем слов, вместо "Мира, Живущего по Своим Законам и прочее, прочее..."

В корень

Но смахну слезы разочарования и продолжу работу, за которую мне платят. Итак, Omicron, по сути своей, одно большое хождение от NPC к NPC. Относительно добротная и красивая игра, смысл которой состоит в том, чтобы выполнить все до единого квесты, являющиеся, как известно, движущей силой сюжета. Видели мы такие игры. На месте здесь кровь-любовь, повстанцы, храмы, пазлы, экшн-элементы, повороты сюжета и все прочее. Нам можно ходить пешком, бегать, прыгать, говорить, ездить на машине, покупать и собирать снаряжение и оружие, и даже немножко "качать" нехитрый набор параметров персонажа, но все это делается в промежутках между выдачей и сдачей очередного квеста, равно как и продвинуться вперед, к "новым территориям для исследования" и "новым врагам для покорения" можно только посредством продвижения по сцена-

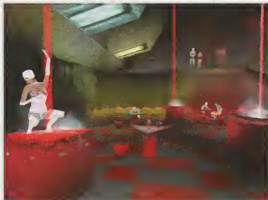




рию. Хочешь информацию – ступай в архив. Хочешь в архив – найди способ туда попасть. Знаешь способ - собери все необходимое для осуществления плана проникновения. И никак иначе. Нет, это не настоящий мир, потому как пространство здесь измеряется не в метрах, а в квестах. Выполнил больше – увидел больше. Не выполнил – не увидел. Скучно и привычно – совсем не тот революционный Omicron, что я ждал. И не спасают ни внезапные превращения игры с видом от третьего лица в классический шутер (скучный), ни в файтинг (примитивный).

Сносно

Нечестно было бы с моей стороны не воздать хвалу разработчикам за внешний вид игры. Здесь – твердая четверка с плюсом. Город выглядит как город, населенный людьми и машинами. Гигантские летательные аппараты парят среди домов, занимаясь своими делами, на улицах царит оживление – пешеходы ходят, автомобили ездят... Если вывеска гласит, что налево – аптека, то аптека окажется именно там. Хороши NPC. Каждый сколько-нибудь существенный для сценария железный человечек может похвастаться собственным лицом, голосом, осанкой... Все диалоги здорово озвучены, а мимика персонажей и вовсе загляденье – на их лицах во время разговора не только движутся полигоны, но и морфируются текстуры, и в результате лицо выглядит просто потрясающе реально. Без недоделок, правда, тоже не обошлось. Местами подкачала анимация персонажей – особенно это заметно там, где приходится бить противнику морду в файтинг-режиме. С трудом подчиняющиеся физическим законам угловатые фигурки (хоть и с красивым лицами) стучат друг дружку, неестественно дергая конечностями... Слишком уж основательно эта часть игры не дотягивает до приличных файтингов, ничем при этом выгодно не отличаясь. Шутерный режим тоже не блещет – говорить о дизайне уровней применительно к параллелепипедообразным внутренностям Omicron'овских зданий как-то язык не поворачивается, баланс оружия создатели игры, видимо, тоже продинамили как несущественный элемент, да и со спецэффектами здесь напряженка...



Нет уж!

Но все проведенное нами расчленение подопытной не будет иметь никакого смысла, если не пояснить, как играется в Omicron. Средне. Средне в него играется. Попытка обеспечить многогранность игрового процесса, нашпиговав игру мини-шутерами, микро-RPG и файтингами-малышами с треском провалилась – их недоделанность, вторичность и притянутость за уши слишком бросается в глаза. Собственно же игра – неплохая адвенчура – выглядит вполне качественно и сделана с размахом (я бы даже сказал с замахом), пусть и не слишком свежо. И мы могли бы получить свои "часы игрового процесса", занятые беседами с красивыми NPC и выполнением их заданий, получить и успокоиться. И статья эта была бы о том, что "жив еще старый добрый жанр адвенчур" и что "есть, во что поиграть его фанатам". Но ведь само слово Omicron значит для нас совсем не "старая добрая адвенчура". Мы ждали революции. По меньшей мере, – хорошей попытки создать нечто новое. А получили – винегрет из заезженных идей.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Дизайн	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.0

Время освоения: от 0.5 до 0.75 часа
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно



Каменщиков Сергей aka Veles

Phoenix

Жанр	Космический симулятор
Издатель	Hasbro
Разработчик	Team 17
Требуется	P2-266MMX, 64Mb RAM
Рекомендуется	P2-450, 128Mb RAM Windows 95, 98

Люблю, знаете ли, совершать необдуманные поступки. Вот и решил после явной передозировки ролевиками и стратегиями, которые за последний месяц обрушились не только в большом количестве, но и в приличном качестве, с головой окунуться во что-нибудь для меня экзотическое. А тут как раз подвернулся космический симулятор. Вспомнил я старый, добрый X-Wing и... Это было ужасно. Ужасно интересно? Нет, просто ужасно.

Первые впечатления

Все началось с сомнительного по красоте мультика. Какой-то подозрительный гробик свободно парит в космосе в сопровождении россыпи роз. Никаких мучительных предыстории и необходимых разъяснений. Даже туториала нет. С ходу выбрасывают в миссию, где, естественно, без пол-литра сразу и не поймешь, как этой полицейской (судя по разговорам пилотов) мыльницей управлять. И дело даже не в отсутствии туториала, на что я уже успел пожаловаться, а в том, что игра принципиально не рассчитана на мышь и клавиатуру, а настроена исключительно на многокнопочный джойстик. Поскольку мой Phoenix (в смысле - джойстик такой есть) находился в тот момент в надежных, но чужих руках, пришлось вернуться в меню установок и вручную поменять все кнопочки на клавиатурный аналог. Управлять же мышью программа так и не разрешила. А удовольствие от стрелок я как будто не испытываю, потому что попасть по врагу в таком случае весьма затруднительно.

Итак, справившись с настройками, вернулся в миссию. Точнее, в начало миссии, и посмотрел на графику. Большего всего она напоминает потрепанный Homeworld. То есть идеально подходит для стратегии, если подчистить, но совсем не годится для серьезного или аркадного симулятора. Трехмерность присутствует, но качество текстур и количество полигонов оставляют желать лучшего. Никаких навороченных



и уникальных световых эффектов, кроме в меру красочных взрывов, не предусмотрено. Все как у всех, ничего примечательного. Зато не тормозит даже при работе на минимальной, на мой взгляд, существенно завышенной разработчиками, конфигурации.

Подозрения усиливаются

Вскоре выяснилось, что сохраняться здесь тоже нельзя. Ни во время боя, ни в перерыве между миссиями. Программа это сделает сама, и только после успешного завершения задания. Погоревал, поплакал, но деваться некуда – стал проходить. Удовлетворительно освоившись с местным управлением, приступил непосредственно к выполнению заданий. Этого отбуксировать, этого расстрелять до состояния недвижимости и отбуксировать, этого просто расстрелять, чтобы другим неповадно было. Будни полицейского скучны до безобразия. Контрабанда, хулиганы, нарушители порядка. Летаем среди огромных крейсеров, мелких, но многочисленных контейнеров, да астероидов. Постреливаем по юркому противнику, который, не раздумывая, уходит под прикрытие союзников, прячась за их широкие спины, и практически никогда





не летает по прямой, постоянно маневрируя в перекрестии бледного прицела. По мере необходимости меняем активные виды оружия (лазер, пулемет, ракеты и т.д.). Кокпит выполнен грубо, без разделения на отдельные панели, которые можно было бы убрать при необходимости. Разрешено лишь менять их местоположение на экране и убирать одну из карт, а также переключать яркость, что весьма удобно в разгаре схватки, где за интерфейсом кокпита на полной яркости трудно было бы разглядеть реальную ситуацию.

Сам кораблик свободно вращается вокруг своей оси, имеет на борту ускоритель, движок обратного хода и охотно стрейфится, зная, что такое ускорение, полученное от столкновения с другим объектом или от попадания мощной торпеды. Аналогично ведут себя все остальные корабли, в том числе ваших, так называемых, вингманов, которые действуют исключительно по собственному усмотрению и вам ну никак не подчиняются.

Постепенно раскручивается динамичная, но прямолинейная сюжетная линия. Погибает друг главного героя, и молодой полицейский, расставшись с девушкой, отправляется на службу в армию. Появляются более серьезные противники и скромный выбор кораблей и оружия. Теперь герою докучают нарушители границы, пираты, сепаратисты и другие темные личности. На службе у государства потратить собственные деньги на оснащение корабля не дадут, поэтому приходится довольствоваться тем, что предлагает начальство. Но даже этот процесс выполнен не графически с использованием красивых трехмерных моделей и иконок оружия, силовых полей и генераторов, а в тексте. Заходим в меню, где написаны названия кораблей. Выбираем. Появляется схема звездолета, по которой можно понять лишь то, сколько модулей по максимуму устанавливается на данный корабль. Затем переключаемся на другое меню и комплектуем снаряжение.

Со временем к действию подключаются инопланетные формы жизни, как добрые, так и злые, регулярно дискутирующие в роликах о судьбе Федерации, что смахивает на отрывки из Звездных Войн. Помимо этого часто и подолгу показывают мультики на движке, чтобы ввести игрока в курс дела. Фактически эти ролики заодно с веселыми и недурно озвученными диалогами пилотов – единственный более-менее прилично оформленный элемент игры. Скажем, в одном из роликов герой читает почту, и можно видеть, что пришли письма с характерного адреса xxx@spam.com и с примечательным сабжем "free pics". На всем остальном внимание как-то не задерживается.

Горечь во рту

Вот собственно и все. Долго думал, но так и не придумал, чем бы порадовать читателей. Ничего здесь нет такого, за что можно было бы ухватиться. Скучно и не очень-то красиво, даже, несмотря на то, что игра вышла на двух дисках. Корабли примитивные и по дизайну текстур, и по формам. Неприлично примитивные, я бы сказал. Миссии тривиальные, графика средненькая. Сюжет изъеден молью вдоль и поперек. Разве что сражаться в космосе на стороне полиции и армии, решая по началу сугубо логичные, местные проблемы, несколько непривычно. Обычно сразу приходится противостоять ужасным пришельцам с коварными планами порабощения человечества. Но, право же, только ради этого играть в Phoenix не стоит. Купите себе Freespace 2, на порядок обошедший Phoenix по всем мыслимым и немыслимым параметрам. А эту игру имеет смысл приобрести только в одном, самом крайнем случае. Когда Freespace 2 уже пройден, а позывы к тренировке мышечной памяти остры и безудержны, как никогда.



Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●○○○○○○
Рейтинг	5.9
Время освоения:	0.5 часа
Сложность:	средняя
Знание английского:	требуется

Каменщиков Сергей aka Veles

War in Heaven

Жанр	FPS
Издатель	Valu Soft
Разработчик	Eternal Warriors
Требуется	P-166MMX, 16 Mb RAM
Рекомендуется	P2-300, 64 Mb RAM Windows 95, 98

Вот и до райских кущ добрались разработчики компьютерных игр. Нет, конечно, и раньше в некоторых играх эпизодически появлялись уровни, где приходилось парить в небесах или, наоборот, спускаться в царство демонов. Но никогда раньше авторы не позволяли себе в столь явной и безоговорочной форме выбирать в качестве поля брани Рай или Ад. И дело даже не в моральной стороне правдивого изображения этих загадочных миров, способного вызвать недовольство церкви. И не в возможности выбирать ту сторону, за которую побоится играть религиозный человек. Вопрос заключается в том, как у разработчиков хватило совести воплотить столь щепетильную тему на таком убитом движке.



Получены ранения, несовместимые с жизнью

Сюжетная линия возвращает нас во времена, когда еще не был рожден первый человек, а на небесах безраздельно правил Бог. Казалось бы, идиллия, но нашлись недовольные своей судьбой ангелы, и началось восстание, которое возглавил Люцифер собственной персоной. Возглавил и проиграл самое ответственное сражение. В наказание побежденного, но все-таки бессмертного Люцифера отправили править Адом. И тут появляетесь вы, весь в белом и с мечом или в красном и с новаторской моделью грабель. Выбор закреплен за игроком. Паршивый выбор.

Идея, в общем-то, нормальная. Дать игроку возможность выбора стороны, за которую он хотел бы выступить. Штурмовать ворота Рая или проводить зачистку неверных в Аду. Но реализация этой идеи вышибает почву прямо из-под ног. Во-первых, в игре 12 уровней. Всего. То есть шесть за ангелов и шесть за демонов. А разница между ними лишь в том, какие накладываются (если, конечно, накладываются) текстуры. Кроваво-мрачные в Аду или бело-голубые в Раю. И какие будут противники. Семь видов ангелов и столько же видов демонов, которым сопутствует легкое разнообразие в оружии. Все остальное выполнено одинаково отстойно. Минимум архитектурных изысков, полнейших аскетизм в количестве полигонов окружающего мира (персонажи выглядят побогаче), самые простейшие текстуры, какая-то невнятная планировка уровней. Схематичней схематичного. Иначе и не скажешь.

Во-вторых, музыкально-звуковое сопровождение почти полностью отсутствует. Двери открываются и закрываются бесшумно, как в полном вакууме. Удары оружием слышны отчетливо, но все они однообразны и одновременно не менее безобразны по качеству. Музыки не слышал. Видимо, ее здесь не предусмотрено. Хотя, если честно, то функции save и load тоже не всегда работали, а в настройках управления при случайном нажатии левой кнопки мыши сбивались параметры всех кнопок, и иначе как полной переустановкой вернуть игру в прежнее состояние никак не удавалось.

В-третьих, самопальный движок не только примитивен, но и умудряется подтормаживать на одной из самых совершенных видеокарт, способной переваривать куда более сложные картинки с массой полигонов и текстур. Более того, часто возникает ситуация прохождения через стену или лобового удара в угол очередного сооружения с моментальным выпадением из поля зрения игрока ряда полигонов. Половина таких маневров заканчивается застреванием внутри стен Разумного выхода из такой ситуации не существует.

В-четвертых, оружие. Нет, не хочу про оружие, а то ведь совсем плохо станет.

Почем опиум для народа?

Рассказать о каких-либо положительных моментах я, к сожалению, не могу, потому как их обнаружено не было. Вопреки слащавым обещаниям, основанного на библейских истинах потрясающего геймплея, найдено не было. С трудом представляю, кому такую игру можно порекомендовать. Наверное, только религиозным фанатикам, желающим оторваться по полной программе в виртуальном мире и совершенно не ценящим уровень исполнения, полагаясь лишь на одну идею. Всем остальным рекомендуется покупать нормальные игры. Например, Quake 3 Arena или Unreal Tournament, а не такие дешевки непонятного происхождения, как The War in Heaven.

Тем не менее, амбиции авторов простираются далеко. В скором времени ожидается выход книги по мотивам игры. Обычно все происходит наоборот, но, видимо, у разработчиков своя логика. Или я чего-то не понял, или на западе эта тематика пользуется бешеной популярностью, позволяющей заработать приличные деньги даже на таком отстое, как этот.

Игровой интерес	●●●
Графика	●●●
Звук и музыка	●●
Дизайн	●●●
Рейтинг	**2.9**

Время освоения: 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

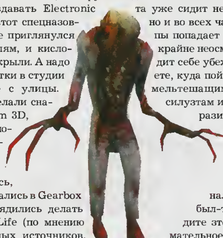
Андрей Шевченко aka Zombiek

Half-Life: Opposing Force

Жанр	FPS
Издатель	Sierra
Разработчик	Gearbox Software
Требуется	P133, 32Mb
Рекомендуется	P2-266, 64Mb, 3D
Multiplayer	LAN, Internet

RBR vs. Gearbox

История развивается по спирали. Была когда-то такая маленькая команда, Rebel Boat Rockers, и делала она игрушечку Prax Wars, которую должна была издавать Electronic Arts. Но чем-то этот спецназовский 3D-action не приглянулся господам издателям, и кислород RBR'ам перекрыли. А надо сказать, что ребятки в студии были далеко не с улицы. Многие из них делали сначала Duke Nukem 3D, а потом и Sin. И поэтому не повесили хлопцы свои головушки, не закручинились, а мигом переназвались в Gearbox Software и подрядились делать аддон для Half-Life (по мнению кучи авторитетных источников, в том числе и нас, лучшей игры 1998 года). И чтобы далеко не отходить от своей линии, которую RBR'ы гнули в Prax Wars, они назвали аддон Opposing Force и сделали главного героя самым настоящим спецназовцем. Так что сбылась мечта...



Adrian vs. Gordon

"Фримен должен умереть!". Именно с таким заданием вас и ваш отряд собираются отправить в знакомую до слез корпорацию Black Mesa, в которой находится демонический ученый Гордон Фримен, якобы самый главный виновник проникновения чужих из мира Xen на Землю. Действие OF происходит одновременно с действием оригинального Half-Life'а, только теперь вы находитесь по другую сторону баррикад. И это далеко не фигуральное выражение. Баррикад будет много, загадок тоже, человек с черным дипломатом опять будет исчезать в самый последний момент, а концовка обещает быть почти такой же жизнеутверждающей, как и в случае с Гордоном Фрименом :) .

Sheppard vs. Drill

Весьма прикольной штукой в HLOF'е является Boot Camp - тренировочный лагерь, где сержант Дрилл (озвученный, кстати, тем же актером, который подарил миру голос Мирного Герцога Взорви-Их-Всех, Peace Duke Nukem'а) научит вас секретам мастерства, лазанию и раскачиванию на веревках, стрельбе из "Пустынного Орла" и т.д. и т.п. Тренировка эта сделана очень живо - в определенный момент, когда голос сержанта уже сидит не только в печенках, но и во всех частях тела, вам в лапы попадает винтовка, а сержант крайне неосмотрительно не находит себе убежища... Как вы думаете, куда пойдет первая пуля - по мельтешащим вдали картонным силуэтам или в эту жирную образину в скаутской шляпе? Вот-вот :) . Так что даже если вы не были фанатом Hazard Course'а в оригинальном HL (а кто им был-то...), все равно пройдите этот Boot Camp, занимательное занятие, однако.

Designers vs. Levels

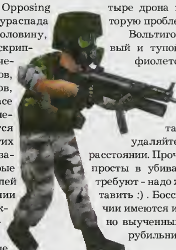
Я снимаю свою не-скаутскую шляпу перед дизайнерами Opposing Force. Атмосфера Полураспада присутствует не наполовину, а в полной степени. Куча скриптовых сцен, съедаемых ученых, убиваемых охранников, взрываемых вертолетов, зданий и коммуникаций - все это сделано настолько кинематографично, что хочется просто расцеловать дорогих сердцу Gearbox'овцев, а заодно и Valve'вцев, которые консультировали создателей аддона на всем протяжении его изготовления. По-прежнему играть страшно. Постоянно из темноты кто-то выскакивает, постоянно не хватает патронов и прочих энергетических батарей, постоянно убивают твоих товарищей... А потом вдруг правительственные агенты из BlackOps начинают охоту уже на вас, а не на Фримена! Предательство? Может быть...

Что касается дизайна уровней, то в целом он очень похож на тот, что мы могли наблюдать в Half-Life. Смесь открытых пространств, техногенных зон, кислотных бассейнов и темнющих туннелей. Запутаться невозможно, хотя к цели не обязательно ведет единственный путь. Короче, если вам нравились уровни в HL, то и в OF они вам понравятся - новые текстурки, объекты и прочие развлечения этому помогут. Жаль, что мир Opposing Force не очень большой - всего 6 уровней и по 3-6 загружаемых подуровня в каждом. Но игра от этого точно ничего не теряет.

Earth vs. Xen

Не обошлось, естественно, и без новых монстров. Из прочно впечатавшихся в корочку стоит сказать о Shock Trooper'ах - тварях с электрическими пушками и гранатами-спорами. Живуч, холост, но любит компанию своих же собратьев, что позволяет сделать сомнительный вывод о его гомосексуальности. На самом деле не очень умен, ибо легко запирается в углу и расстреливается из всех доступных видов оружия.

Некоторые неприятности могут доставить Pit Drone'ы - эти сволочи любят швыряться шипами, а вблизи мутузят в корпус что есть силы. Не подходите к ним близко - поодиночке они редко ходят, а уже два-четыре дрона представляют некоторую проблему.



Вольтигора - довольно здоровый и тупой монстр. Шмаляет фиолетовым электричеством и всегда промахивается. Вблизи может садануть гораздо сильнее, так что опять же - удаляйте его из вселенной на расстоянии. Прочие иноземные твари просты в убивании и описания не требуют - надо же вам сюрпризы оставить :) . Боссы, опять же, в наличии имеются и уничтожаются давно выученным способом "включи рубильники"...

Earth vs. Earth

Чтобы жизнь медом не казалась, против вас выставило своих людей и правительство. Теперь, когда Black Mesa представляет угрозу всему живому на планете, и в частности, задницам на креслах военной верхушки,

по вашу душу послали еще более секретных агентов, чем вы. Так что кроме супер-девушек (ненавижу этих скоростных тварей!) за вами будут охотиться и боевики в масках с H&K MP5. Слава Богу, что они хоть не носятся так быстро, а то вообще труба была бы, поскольку стрелки из них меткие. Помните, что зачастую даже короткой очереди из автомата достаточно, чтобы ваш энергетический бронежилет PCV (замена защитного костюма из HL) не смог больше справляться со своими обязанностями и ушел в утиль. Лучшее средство против "ниндзь" и "ниндзенок" остался прежним: нехай сначала они с ксеновскими монстрюгами постреляются. Так что уходите с line of sight и сидите за углом, пока не останется только один горец. Его-то вы и прикончите. Дешево и сердито. Опять же, не надо боеприпасы свои тратить.

Бороться с исчадиями Хеп'а и своими "собратьями" вам будут помогать ваши новые, так сказать, друзья. Помните охранников в Half-Life? Тех, что в голубых касках? Ими еще можно было командовать на примитивном уровне "Иди за мной! - Стой здесь!". Теперь касок практически всех перебили, а выступать в роли прикрытия будут ваши же однополчане-спецназовцы. Их несколько видов - пара-тройка предназначены исключительно для ведения боев и носят с собой довольно много оружия, но есть еще два специфичных вида солдафонов. Медик, например, по первой просьбе вколет вам или вашим братьям по оружию восстанавливающее здоровье лекарство. Но он слаб, вооружен только пистолетом, так что под пули его подставлять нет смысла. А вот инженер - личность куда более интересная. Его самая ценная способность - автогеном вырезать двери, а потом мощным ударом ноги эти двери вышибать. Мне тут идея сразу пришла... А что, если после того, как инженер дверь отварит, его убить? Интересно, получится ли самостоятельно вышибить уже оплавленный кусок? Надо будет попробовать на досуге.

AI у ваших подчиненных практически не улучшился. Да, в дверях они теперь почти не застревают, но как они ходят... Как бараны, честное слово, за ними надо постоянно присматривать. То вперед убегут, то где-нибудь за полкилометра от вас отстанут... Стреляют в меру метко, иногда это может помочь. Но толпа более чем из трех таких "джигитов" - зрелище не для слабонервных командиров. Управлять подобным стадом крайне неудобно, и проще оставить их в арьергарде, подальше от греха. А вот инженер еще пригодится. Кстати, если силы ваши уже на исходе, поищите вокруг переносные рации, иногда через них можно вызвать подкрепление. Потом убить своих же и отобрать оружие. Шутка. Пусть лучше они сами умрут - все равно ведь только вы выберетесь из Black Mesa.



■ Знакомая рожа. И как тебя еще не пришили, бюрократ проклятый. Вот опять на работу вербует... Согласиться что ли? Особенно если учесть этот чудный пейзаж за бортом самолета.

Bullets vs. Flesh

Новых средств смертоубийства создатели напихали от души. Сначала вы найдете разводной ключ - оружие победы на начальных этапах; во втором, усиленном, режиме мгновенно выбивает мозги из всяких зомбиков и электрических рабов. Армейский зазубренный нож из той же оперы. Ежели совсем ничего не осталось, то можно народ в упор резать, довольно мощная и быстрая штука. Еще в OF стало на один пистолет больше. Desert Eagle с лазерным целеуказателем весьма силен для своего класса, стреляет быстрее Smith & Wesson'a, а по убойной силе почти равен ему. И патронов для него по уровням валяется как грязи. Так что вместе со старым-добрым MP5 имеем самую частоупотребимую парочку стволов. О снайперской винтовке мечтали уже давно. И вот она явилась - хотя и медленная, но убийственно сильная. Всяких ниндзь с одного выстрела снимает, слабых монстров аналогично, а вот против здоровых чужеродных организмов лучше использовать что-нибудь более навороченное. Например, тяжелый пулемет M249, большой





■ Двое на одного? Это не честно! И не знаю я, куда делся Гордон Фримен!



■ Надпись на табличке – "Лучший ученый месяца". Интересно, а зарплату Гардану подняли?

и здоровый. Косит вражин за милую душу. И патроны так же жрет. Но пушенция милая. Только вот звук у нее хреновый, какой-то не соответствующий статусу. Но самое зверское земное оружие - это Displacer. Или говоря по-людски, телепортатор... оооо... Как он уносит к такой-то праматери всех ксеновских пришельцев! Такой, знаете ли, яркий шарик - летает медленно, а уносит быстро. Для мультиплеера - suxx. Для сингла - приемлемо, благо зарядов для него обыщешься. А спец. способность Displacer'a - перемещение вашей скромной персоны подальше от места битвы.

Иноземного оружия тоже стало побольше. 4-М предметом за циферкой "1" закреплена теперь потолочная тварь, которую вы помните по оригинальному HL. Насаживаем ее на руку и получаем присоску для врагов. К потолку почему-то прикрепиться не получается, зато вблизи всасывать каких-нибудь головокрабов - самое милое дело. Еще стоит обратить внимание на X-вскую электрическую пушечку. Заряд восстанавливается, сгустками стреляет далеко и мощно, ненадолго парализуя противника. Эффективна как против людей, так и против чужих. Итого: после приобретения - любимое оружие, не требующее поиска боеприпасов. А вот зеленое споробросающее существо - это вообще Тамагучи. Опустим тот факт, что получение в лоб гранатой из этой зеленой бяки для твари среднего уровня равносильно смерти. Но как Адриан поглаживает по "голове" эту "пушку"! Прямо "Ах ты мой мишутка...". Слезы на глаза наворачиваются, такой нежности это движение преисполнено :) . А как по первому призыву кормит зелеными шариками с растущих на стенках "лишайников"! Точно тамагучи!

Кстати, столь нелюбимый некоторыми фонарик (для меня он был любимой вещью... ползешь так в темноте, включаешь его - а ОНО ка-а-а-ак прыгнет!) у товарища Адриана заменен на прибор ночного видения. Все вокруг становится таким приятственно-зеленым и снежным, прямо как в Aliens vs. Predator. Жить можно, конечно, но уж больно глаз по прошествии времени режет.

1 vs. 1, 2 vs. 2, 4 vs. 4...



Что касается мультиплеера, то Opposing Force здесь революции не совершил, что естественно. Конечно же, карты для мульти не плохи, тут даже знаменитый Levelord трудился, но кроме уровней и нескольких сравнительно новых тактических приемов с новыми видами оружия (уже опробованных в Q3Test и UT) ничего принципиально в игре и не изменилось. Правда, есть одно маленькое "но", относящееся как к мульти, так и к игре в целом. Opposing Force ставится на проапгрейженый до версии 1.0.1.5 Half-Life. На момент написания статьи данный патч был доступен как раз только на диске с OF, а в Интернете его не было :) .Так что все прелести пофиксенья некоторых багов почувствуют только те, кто уже поимел OF. Впрочем, по своей популярности в многопользовательской игре Half-Life ну никак не сравнится с вышеозначенными монстрами от iD и Epic. И даже TFC тут дела не спасет. Фанаты продолжают ждать TF2... Остальным - отдыхать.

Half-Life vs. Opposing Force

Что в результате? Мы имеем отличный аддон от небольшой команды. Хотя он и вышел спустя год после оригинальной игры, прошедшее время не давит на него тяжелым грузом. Смена врага часто позволяет влить свежую кровь в нашу жизнь. А если врагом становится бывшее альтер эго в лице Фримена... В общем, если вы в свое время протащились от Half-Life, то Opposing Force - штучка явно для вас. Играть, черт возьми, интересно, не менее интересно, чем просто в Half-Life. А это - самое главное для аддона, не так ли?



■ Мои туповатые, но верные друзья.

Рейтинг 8.5

Юрий Пашолок
aka WebRunneR

Скины для Quake III Arena

Краткий экскурс в историю

Как известно, в играх от id Software полигональные модели, и, соответственно, скины (или шкурки, называйте как удобнее) появились в Quake 1. Скины были стандартного размера для всех моделей, размер поля, на котором можно было нарисовать шкурку, составлял 320X200 пикселей в формате PCX, цветов было всего 256, причем в палитре преобладали оттенки серого и зеленого (собственно, именно такая цветовая гамма немало способствовала мрачности Quake 1). Натягивались эти шкуры самым примитивным образом, то есть двумя кусками спереди и сзади.

С выходом Quake 2 ситуация немного поменялась. Было снято ограничение на максимальный размер поля, на котором рисовалась шкурка (ваш покорный слуга как-то столкнулся со скином, размер которого составлял 450X700 пикселей). Правда, палитра осталась, ограничена 256 цветами, но, тем не менее, выглядел скин гораздо лучше. Система натягивания текстур была более продвинутой: модель собиралась из нескольких отдельных кусков, на каждый из которых натягивалась своя текстура. Уже в Quake 2 (конкретный пример - система текстурирования моделей в моде Generations, прикрытой id Software за нарушение авторских прав) были попытки сделать более компактный скин: шкура сделана как бы симметричными половинками, в результате размер поля скина уменьшился при увеличении размеров самих текстур.

Первого марта 1999 года в Интернете "всплыла" преальфа версия Quake 3 (так называемый IHV Test), предназначенная для тестирования движка производителями видеокарт. Уже там проглядывали основные черты полной версии. Палитра стала 24-х битной, формат PCX был сменен на TGA. Модели игроков стали состоять из 3-х частей: ноги, туловище с руками и голова. Кроме того, если раньше модели делали в 3D studio 4.0, то на этот раз использовался 3D studio Max 2.5 (к моменту написания статьи плагины для 3d studio Max, позволяющие импортировать и экспортировать модели формата MD3 уже появились). Размер поля ограничился квадратом 256X256 пикселей, однако, из-за 24-х битной палитры скины стали на порядок четче и красочнее. Для того чтобы рациональнее использовать поле и не загружать лишним машину, многие текстуры частей тела (в частности, туловища) были сделаны симметричными половинами. На тот момент существовала лишь одна модель игрока – Sarge (кстати, еще без сигары во рту), шкурка была примитивно прописана, так что о рисовании скинов не было и речи.

Все изменилось в мае этого же года, когда вышел официальный Q3test 1.05. В отличие от IHV test'a, все ресурсы уже были запакованы в пак формата PK3, который на поверку оказался ZiP файлом нулевой компрессии. После выхода Q3test'a скины посыпались как из рога изобилия, правда, лишь для одной модели. Дело в том, что в тесте была всего одна модель – Visor. Как показало будущее, Visor и Sarge оказались единственными, использовавшими одно поле текстурирования на всю модель. Шкурки теперь прописывались в текстовых документах формата SKIN, соответственно, по одному текстовику на каждую часть модели (голова, тело, ноги). Новые версии Q3test'ов уже особых наворотов в графику не вносили, улучшался лишь код и геймплей.

В ноябре вышла Q3Demo (1.09), фактически представлявшая собой обрезанный финальный релиз, которая заставила довольно радикально поменять текстурирование. Теперь, кроме формата TGA, Q3 стал поддерживать JPG в максимальном качестве, в результате текстуры стали занимать в 5-6 раз меньше места без нарушения качества. Кроме того, появились TGA-текстуры в 32-х битном цвете. Дело в том, что художники из id software стали широко использовать альфа каналы, чтобы делать прозрачные места в скинах и вставлять туда различные спецэффекты, например, хромированные поверхности. Спецэффекты хранились в текстовых документах формата SHADER. Также, кроме самих шкурок, стала необходима иконка к скину. Вышедшая 5-го декабря полная версия Quake III Arena уже ничего радикально нового не принесла.

В чем и как рисуется шкурка

Как и шкурки в Quake 1-2, скины к Quake III Arena лучше всего делаются в Adobe PhotoShop. Кроме того, можно посоветовать такие программы, как Corel Photo Painter и Fractal Design Painter.

Главное удобство рисования шкурок для Quake III в том, что отсутствуют ограничения на количество цветов, так что отпадает одна из главных проблем скиноделания – постоянное следования навязанной цветовой палитры. Теперь ваша главная задача - это не залезать за пределы участков текс-



тур. Рекомендуем в качестве шаблонов использовать стандартные скины – программ, делающих контуры, на настоящий момент нет. Кроме того, может возникнуть проблема, виновниками которой являются художники id Software. Дело в том, что в погоне за рационализацией они сделали многие сегменты скинов половинчатыми, так что на модельке получаются симметричные картинки. В результате может так произойти, что у вас получится зеркальное отражение, например, надписи на наплечнике.

Как говорилось выше, лишь две модели (Sarge и Visor) используют на текстурирование всего одно поле текстур, основная же часть моделей использует от двух до пяти полей (как правило, второе поле используется на лицо, например, на модель Ranger приходится две текстуры: ranger.tga и ranger_h.tga). Такое необычное решение было продиктовано нежеланием выходить из рамок разрешения 256X256, а также желанием повесить на скин большее количество эффектов. Единственное, что вас ограничивает - это ваша собственная фантазия. Если у вас нет опыта в скиноделании, то не пытайтесь сразу сделать супершедевр - для начала попытайтесь пририсовать на стандартный скин свой логотип или имя. Если получается - продвигайтесь дальше, глядишь, получится если не отцовский, то уж точно оригинальный скин.

Итак, вы нарисовали скин. Если не хотите вешать на шкурку никаких эффектов, то рекомендую сохранить его либо в TGA (24 бита), либо в JPG максимального качества. В последнем случае ваш скин будет занимать в 5-6 раз меньше пространства на диске при практически таком же качестве, как более громоздкий TGA. Если же вы решили добавить к шкуре какой-нибудь спецэффект, то придется сохранять скин в 32-х битном цвете, добавив альфа-канал. В альфа-канале



черно-белая палитра, причем черный цвет является прозрачным. Тут могут возникнуть нюансы. Дело в том, что некоторые эффекты работают только на белом фоне, другие - только на черном. Кроме того, некоторые спецэффекты (например, стальная поверхность) усиливаются по мере увеличения яркости участка альфа канала, в котором вы хотите этот прибамбас использовать. Здесь тоже надо соблюдать меру - по Интернету уже прямо-таки пачками летают шкурки, которые представляют один сплошной эффект. Настоятельно не рекомендуем следовать за такими "умельцами" - сохраните нервы себе и окружающим. Не забудьте нарисовать иконку к скину, она должна быть сохранена в 32-х битном цвете с альфа каналом (для примера: если ваш скин называется my_skin.tga, то иконка должна называться icon_my_skin.tga).

Натягиваем шкурку

Теперь приступим к прикреплению скина к модели. Файлы, отвечающие за прикрепление шкурки к модели, лежат в той же директории, что и скин с моделью и имеют расширение SKIN; на скин полагается три таких файла: на голову, тело и ноги (соответственно, head_my_skin.skin, upper_my_skin.skin и lower_my_skin.skin). Прописываете в этих текстовиках пути к вашему скину и сохраняете.

Если вы решили прикрепить к скину какой-нибудь спецэффект, то вам понадобится текстовик в формате SHADER, лежащий в директории scripts (например, my_skin.shader), в котором и прописываются все графические навороты. На одно поле скина можно повесить от одного и более спецэффектов, хотя обычно хватает и одного-двух. Для примера - скрипт, создающий хромированные поверхности:

```
models/players/visor/my_skin
{
    {
        map textures/effects/tinfx2c.tga
        tcGen environment
        rgbGen identity
    }
    {
        map models/players/visor/my_skin.tga
        blendFunc blend
        rgbGen lightingdiffuse
    }
}
```

А вот так прописывается эффект. В начале пишется путь к скину (текстуре), к которому вы собрались приделывать эффект (расширение текстуры писать не надо):

```
models/players/visor/my_skin
{
    {
```

Затем вы пишете слово map, после которого прописываете путь к текстуре, которая будет основой эффекта, затем сам эффект (не забудьте написать расширение текстуры):

```
map textures/effects/tinfx2c.tga
        tcGen environment
        rgbGen identity
```


Хочешь весело провести время ?
Поиграть по Интернету ?
Початиться с кем-нибудь ?
Найти нужные программы?
Может, есть желание создать что-то свое, что могло бы оказаться интересным для других людей в Интернете ?



Тогда подключайся к нам!

Мы всегда готовы пойти навстречу, помочь нашим пользователям.

- **хорошая прозвонка,**
- **большой размер почтового ящика,**
- **разнообразные тарифные планы (от 3 до 60 у.е. в месяц),**
- **уникальные сервисы для разработчиков интернет-серверов.**

Newcom Port ISP
(095)-1529221 , 1529574
www.ncport.ru

Предъявитель этого объявления в офисе получит скидку 5 у.е. при покупке Unlimited и 3 у.е. при покупке NighSurf.

```
    }
    {
```

Затем снова пишете слово map, после которого снова прописываете путь к скину (текстуре), на которую будет накладываться эффект, после чего дописываете эффект (опять надо писать с расширением):

```
map models/players/visor/my_skin.tga
        blendFunc blend
        rgbGen lightingdiffuse
    }
}
```

В качестве бесплатного приложения выкладываем вам еще парочку довольно интересных эффектов

Эффект стальной (бликующей) поверхности:

```
models/players/visor/my_skin
{
    {
        map textures/base_wall/chrome_env2.tga
        rgbGen identity
        tcGen environment
        tcmod scale .25 .25
    }

    {
        map models/players/visor/my_skin.tga
        blendFunc GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA GL_SRC_ALPHA
        rgbGen identity
    }
    {
        map $lightmap
        blendfunc gl_dst_color gl_zero
        rgbGen identity
    }
}
```

Эффект мигания (рекомендую для логотипов, очень красиво смотрится):

```
models/players/visor/my_skin
{
    {
        map models/players/crash/my_logo.jpg
        rgbGen wave sin 0 1 0.99 0.5
        blendfunc GL_ONE GL_ONE
    }

    {
        map models/players/crash/medic_blue.tga
        blendFunc GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA GL_SRC_ALPHA
        rgbGen identity
    }
}
```

Все готово, теперь вы хотите загрузить ваш скин. Для этого нужно будет запаковать скин, иначе в игре он не заработает. Для этого необходим WinZip, желательно версии 7.0. На диске, например, С, создаете директорию models, в ней директорию players, в ней директорию, соответствующую названию модели, к которой вы рисовали шкурку (для примера - Visor). В директорию Visor копируете все файлы (скин, иконку, файлы формата SKIN). Затем объединяете все файлы, относящиеся к вашему скину, нажимаете правую клавишу мыши и выбираете опцию add to zip. Архив называете my_skin.pk3, ставите нулевую компрессию и сохранение директорий (включая подкаталоги). Если вы добавили к скину спецэффект, то вам нужно создать на диске С директорию scripts, кидайте туда ваш текстовик в формате shader, который вы также добавляете в уже существующий my_skin.pk3. Затем копируете файл my_skin.pk3 в директорию baseq3 и запускаете Quake III. В Quake 3 скин можно выбрать двумя способами: зайти в опцию "выбор игрока" и там по иконке найти свою шкурку, либо набрать в консоли: /model visor/my_skin. Посмотреть скин можно в меню выбора игрока. Страдающие нарциссизмом могут зайти на q3dm0, где в начале уровня стоит зеркало.

Если же вы хотите сделать скриншот скина на черном фоне, можете поступить так: в консоли набираете /devmap q3dm17. Когда уровень загрузится, пишете в консоли /cg_thirdperson 1, затем /cg_thirdpersonangle 180, /cg_thirdpersonrange 60 и /cg_draw2d 0. После этого наберите в консоли /noclip и ищете место потемнее, где и делаете скриншот.

Кроме того, существует несколько md3 вьюверов, лучшим из которых на настоящий момент является JAVA MD3 Viewer. Кроме вьювера, придется скачивать Java плагины, в частности Java 1.2x и GL4 Java, но это того стоит. Единственный недостаток, которым страдают все существующие на настоящий момент просмотрщики - 16-ти битная палитра. Но не стоит считать JAVA MD3 Viewer верхом совершенства - на подходе новая версия MD3View - римейк самого старого MD3 вьювера. Как обещают разработчики из Mental Vortex, создатели просмотрщика, в новой версии будет возможность подключать спецэффекты, возможно, появится и 32-х битный цвет.

Список сайтов с ресурсами скинов

http://www.cei.net/~pcaple/ - страница Umustdie. Отлично оформленная страница с отменным, постоянно обновляемым содержанием. Необходим Macromedia Flash 4.0

http://www.goigoi.com/ - страница клана GoiGoi. Хорошо оформленный сайт с очень неплохим содержанием. Единственная претензия - часто авторы сайта не упоминают (или не знают) имена авторов шкурок. Кроме скинов к моделям игроков здесь также присутствуют шкурки для оружия и многое другое.

Просмотрщики и утилиты

http://q3arena.net/mentalvortex/md3view/ - Mental Vortex. Сайт разработчиков MD3 View

http://fragland.net/md3view/ - Сайт разработчиков Java MD3 Model Viewer'a, лучшего на сегодняшний день.

http://squadron.telefragged.com/skin101/resources.html - Сайт, где вы можете найти программу Skinlinker. Она предназначена для тех, у кого есть чувство непреодолимой лени вручную править пути в формате SKIN.



Ст. о/у Goblin

HeadHunters под Quake III

HeadHunters был моим любимым модом под Quake. Добавка толики здорового сатанизма, оторванные бошки, окровавленные пики Алтарей, стук Молота Богов по репам лузеров... Убиваешь противника, подбираешь его отстреленную башку и, брызгая кровищей, тащишь ее на алтарь. Мощнейший мод. Люблю. Сделал его Чарли Циммерман в свободное от работы время, бесплатно - просто для души. Точно так же, как были построены все Великие Моды под Quake. Продать свое детище он так никому и не смог. Хотя игра не то что чудесная, а просто термоядерная. Конечно, она не сильно годится для соревнований, но как чистая развлекуха - вещь. Игравшие не дадут соврать.

Чарли от дел отошел и HH под QII делали уже практически без него. Так вот Community и пропадает потихоньку... Но случайно выпавшее из цепких когтей знамя было подхвачено. Работы над HH для QIII ведут уже совсем другие люди. В ближайшем будущем появятся новые скрины, пока же есть только Алтарь.

Так что скоро нам выдадут новенький мод: с новыми шкурами, новыми моделями, с новым оружием и с новыми картами, но со старой концепцией добротной Кровавой Бани.

■ Притощишь ток отстрелянную бошку друго но олторь – и тебе хорошо и другу весело

Ст. о/у Goblin

Если гора не идет к Магомету...

Есть такой замечательный сайт: www.challenge-world.com Обитает там парень под ником Hoony, создатель Challenge Network да и вообще один из столпов Quake Community. Имеет очень здравый взгляд на то, что происходит в нашем деле, да и вообще – очень интересный человек, к чьему мнению прислушиваются многие.

В прошлом году, когда в наши руки попал QIII Test, среди любителей истинного Q возникло очень сильное недовольство тем, что мы все увидели. Наибольшее раздражение, как вы знаете, вызывают три вещи:

1. Скорость полета ракеты.
2. Управление движением в воздухе.
3. Наличие звука шагов.

Все мы знаем, в какое барахло превратили RL в QII. Пока тамошняя ракета пролетает из одного конца q2dm1 до другого, можно успеть дернуть по рюмашу, переговорить с товарищами и даже побриться. В QIII нас поджидало примерно то же самое – отстойнейший RL. Управление в воздухе также оставляло желать лучшего по сравнению с тем, что мы имели в Quake и QW. Такие замечательные вещи как U-turn невозможны ни в QII, ни в QIII. Сделано зто якобы для придания какой-то дурацкой “реалистичности”. Какая такая может быть реалистичность в игре, одна из наиболее часто используемых фич которой – рокетджамп? При чем тут реалистичность, елыпалы, если за каждой смертью следует риспаун? Ну и последнее – звуки шагов. По всеобщему убеждению (да так оно и есть) звук шагов резко тормозит процесс и превращает отличную, бодрую игру в занудные прятки. Кроме основных придирок были и претензии поменьше, но основные баталии разворачивались вокруг этих трех.

Естественно, основную массу тех, кто до сих пор играет в Quake, подобное положение вещей не устраивало. Общественность собирала подписи под петициями и отправляла их в id Software. Кармак на них никак не реагировал. Объяснял зто тем, что делает игру такой, какой она нравится ему. Конечно, с его зто было не совсем правильно. Для многих тысяч бойцов Quake – давным-давно не игра, а часть жизни. Нечто такое, на что уходит все свободное время и что составляет основной жизненный интерес. Примерно то же самое, что для многих значит футбол или хоккей. И стремление Кармака к внесению новшеств вызвало к жизни резкое недовольство, сравнимое с тем, которое могло бы вызвать желание за каким-то бесом в корне пересмотреть правила игры в футбол, а именно: сделать ворота в два раза

шире, вратарей вообще убрать, запретить игрокам подпрыгивать на бегу и играть головой, а гол засчитывать только тогда, когда забьют два. Естественно, такие новации никого не порадуют.

Так и в QIII. Одно то, что оружие риспаунится через пять секунд, повергло многих в шок. Скорость полета ракеты Кармак поменял, но не сильно. RL все равно не стал тем, чем он был. Railgun почему-то точно такой же, а RL – нет. Возмущению публики не было предела.

Ясное дело, что подобное положение вещей не устраивало только так называемых hardcore-геймеров, по-нашему – настоящих отцов. Подавляющему большинству обычных игроков на подобные вещи просто наплевать, они над ними никогда не задумываются в силу того, что вообще не понимают, о чем идет речь.

Отцы же сильно переживали. Thresh, со свойственной ему китайской аккуратностью и воспитанностью, подкрался к Кармаку с дельным предложением встроить в игру "профессиональный режим", в котором все надо сделать так, как того хотят серьезные, понимающие толк в Quake люди. А вовсе не так, как того хочется Кармаку, который хоть Его и придумал, но в игре не сильно рубит. Ну, тут ясно даже и ежу: если встроить в игру профессиональный режим, то все соревнования будут проводиться только на нем. И даже распоследние сынки будут играть только в него, потому что каждому хочется почувствовать себя профи



и ощутить причастность к крутизне. Конечно, Кармак не согласился. Ибо при таком раскладе все его задумки окажутся никому не нужными. А зто, конечно, неприятно. И потому Трэшу было отказано. Точно так же, как и всем остальным.

Подобные мысли пытался протолкнуть не только Трэш. Но в беседах с Отцами-Создателями постепенно выяснилось, что к идее "кибернетического спорта" они вообще относятся с крайним скептицизмом. По их наблюдениям более 90% обладателей игр серии Quake никогда не выползали в онлайн и даже не играли на LAN. То есть не пробовали играть в малтиплеер вообще. Это, кстати, в США. Я так думаю – не врут, им там виднее. Из оставшихся 10% зкземпляры бойцов типа hardcore – тоже не поражают воображение числом. И поэтому делать игру специально под такую маленькую группу играющих они не видят никакого смысла. Равно как не верят в то, что Quake может быть "признан" видом спорта. Короче, я так понимаю, что они видят все зто не так и ориентируются на совсем другую аудиторию, что очень сильно заметно по QIII. В качестве примера можно привести то, что Тим Уиллитс, автор и создатель dm6 и q2dm1 никогда не смотрел демок "отцов", поражающих воображение ловкостью и мастерством на его собственном dm6. ("Узок их круг, страшно далеки они от народа..."). Понятно, что люди занимаются делом, а не валяют дурака, но все равно – поразительно...

Не знаю, лично я железно уверен в том, что если бы они сделали игру именно такой, какой ее хотели видеть, популярность от зтого только выросла бы.

И тогда в массах вызрела мысль: надо дождаться финального релиза, и раз уж id не может (или в силу каких-то причин не хочет) сделать то, чего все хотят, то надо сделать зто самим. Перво-наперво была вознесена хвала отцам за то, что они дают нам возможность модифицировать свои игры так, как заблагорассудится. Мысль была подхвачена и одобрена, но до поры, до времени отложена.

И вот игра вышла. Многое оказалось не таким, как хотелось. Конечно, зто практически никак не повлияет на популярность игры, но, тем не менее, люди остались недовольны. И тогда австралийский отец Hoony провозгласил создание Интернационального Комитета для работы над игрой. В комитет войдут отцы со всего мира. И путем голосования решат три самых злободневных вопроса современности: о скорости ракет, управлении в воздухе, звуке шагов, скорости движения игрока, времени риспауна оружия и всего остального. Таким образом, будет выработан единый взгляд на то, какой должна быть игра, в которую все хотят играть.

Затем к делу будут подключены лучшие творцы модов, под руками которых игра и обретет тот вид, который все так жаждут увидеть.

На данный момент Hoony собирается организовать работу над тремя модами.

1. Challenge Pro-Mode. Минимальные изменения – такие, как убрать звуки шагов, настроить риспаун, выкинуть из дуэлей квад и пр. Чтобы никому не было обидно. Вопросы, понятно, не ко мне: я сам не понимаю, как на картах, построенных под пятисекундный риспаун можно будет играть с 30 секундным. И что делать с рулезами, появляющимися вразнобой.

2. Challenge QIQIII. QIII максимально приближенный к образцу – QI. Мгновенное переключение оружия, любимые карты и все то, что нам так нравится. Этот мод будет сделан в дополнение к Pro-Mode для того, чтобы никто не возмущался тем, что любители Quake заточили QIII по себя.

3. Challenge QIIIA Sport. Предназначен для выноса Q-культуры в массы и развития игры как вида спорта. Расширенные возможности спектаторов и все такое.

Попутно была проведена беседа с двумя опытнейшими шкуроделами и кожемяками – Полом Стидом и Кеннетом Скоттом. Решался вопрос о том, как должна выглядеть нормальная модель бойца предназначенная для соревнований. Всем понятно, что играть скачущими тетками или зрачком на лапках – зто не для отцов.

Конечно, прежде всего, зто должен быть БОЕЦ, а не фигуры Бивиса и Батт-хеда. То есть атлетичный парень в соответствующих шмотках и в железном шлеме, а не полуголая тетка в кепке задом наперед. Короче, нормальный воин. И он таки будет! Потому что во всем нужна дисциплина и порядок, а также - радующее глаз военного человека однообразие.

Так что – если Кармак не идет навстречу народу, народ сам идет туда, куда хочет.

З.Ы. Вот, такие вот дела. Тем, кто имеет, что сказать, и хочет лично высказать свое мнение Hoony (по-аглицки, само собой) - писать сюда: hoony@challenge-au.com



СМОТРИТЕ!

ПОКУПАЙТЕ

СПРАШИВАЙТЕ!

-дерзкие,
-добрые,
-умные,
-веселые

По вопросам оптовых закупок обращайтесь:
E-mail: market@buka.com
телефон: 111 5156; 111 5440
Доставка по Москве - бесплатно

ИГРЫ РОССИЙСКОГО ИЗДАТЕЛЯ - компании "БУКА"!

Владимир ВЕСЕЛОВ

Majesty: Sovereign of Ardania

Жанр	RTS
Издатель	Hasbro Interactive
Разработчик	Cyberlore Studios
Дата выхода	февраль 2000 Windows 95, 98



Это какой-то кошмар! Враги атакуют его родную гильдию, а он поперся на рынок затовариваться кольцами и бутылками. А эти и вовсе спят без задних ног, не подозревают, что у них крыша над головой горит. Да что же такое, неужели за этого задрипанного тролля сотни монет мало? Ну вот вам двести, только шевелитесь быстрее! Уф, наконец-то отбились, можно державой поруководить... чем у меня там герои заняты? Бродят неизвестно где и неизвестно зачем, сейчас я флажок поставлю в углу, вся нечисть оттуда лезет – наверняка там у них гнездо.

Однако пора бы и замок проапгрейдить, гильдию магов построить, да денег нет, все эти халявщики рэйнджеры захапали. Сборщики налогов работают исправно, только собирать им особо нечего, опять всех крестьян крысы съели. Как бы мне эти канализационные люки обезопасить? Сторожевую башню поставить, что ли? Так все равно стражники по тавернам разбегутся, и башня пустой стоять будет.

Не царское это дело

Примерно так происходило мое первое знакомство с новой игрой от Cyberlore Studios. Наработанный долгими годами стратегических баталий опыт совершенно не годился, привычные приемы не проходили, стандартные схемы применить было негде. Если бы я совсем недавно не занимался строительством древнеегипетской державы в Pharaoh, так совсем была бы труба. А так хотя бы не ставило в тупик то, что нельзя просто взять за шкирку пейзанина или пейзанку и направить их заниматься общественно-полезным делом.

А все дело в том, что Majesty это не совсем RTS, точнее даже, совсем не RTS в обычном понимании этого слова. Авторы обозначили жанр игры как "Симулятор фантастического королевства", так что это какая-то смесь из Settlers, SimCity и Warcraft, с добавлением приличной порции HOMM.

Первое, что нужно твердо усвоить игроку: он никем и никак не может командовать. Все эти крестьяне и сборщики налогов, воины и рэйнджеры, маги и герои живут своей собственной жизнью. Крестьяне заняты добычей пропитания для своей семьи, сборщики налогов не дают им особо разжиреть, ну а все остальные ищут приключений на свою... голову. А вам нужно создать такие условия, чтобы все эти хаотичные и сугубо эгоистические действия шли на пользу державе. Да еще ухитриться каким-то образом выполнить поставленные в данной миссии задачи. Делается это с помощью системы интересов, то есть вы не командуете, а заинтересовываете.

Вот, к примеру, строительство. Вы выбираете место постройки, через некоторое время набегают крестьяне с топорами и крестьянки с пилами и приступают к возведению нужного здания. Надо понимать, какая-то часть потраченных на строительство денег оседает в карманах пейзан, вот они и стараются. Сколько-то денег потом состригается сборщиками налогов и возвращается в вашу казну.

Здания тоже приносит доход не напрямую, а через налоги, но создать условия для успешного функционирования построек должны вы. Возьмем кузницу: время от времени туда заходят воины и герои, покупают за наличные нужные им вещи и ремонтируют потрепанные в боях доспехи. Вроде все нормально, денежки капают, герои голыми не ходят. Однако вы можете произвести за свой счет исследование новой технологии или апгрейд кузницы, и она начнет производить усовершенствованные доспехи и оружие. Все герои, увидев на одном из своих товарищей Palatine Armor, побегут в кузницу покупать модный прикид. В результате и ваша армия приоденется, и кое-какие средства в казну поступят.

Как видите, тут все не как у людей, вам не нужно иметь как можно больше денег, чтобы содержать большую армию, а нужно содержать большую армию, чтобы иметь как можно больше денег. Да и враги в этой игре не просто враги, а источник средств к существованию для ваших подчиненных. Вы тратите деньги только на наем воина, дальше же он сам должен заботится о своем пропитании.

За уничтожение противника положено какое-то базовое вознаграждение (для каждого вида врагов оно свое), но можно назначить и дополнительное, по вашему усмотрению. Любого монстра или неприятельское здание можно "украсить" флагом и объявить, сколько монет вы готовы

Если окинуть орлиным взором содержание стратегического раздела нынешнего номера, увидим такую странную картину: SWAT 3 вполне мог бы украсить собой раздел Action, "Огнем и мечом" (он же - Tzar: The Burden of the Crown) где-то приближается к RPG, Majesty - если и стратегия, то какая-то странная, ну а MindRover - не только совсем не стратегия, а почти уже совсем не игра. У кого-то может сложиться впечатление, что в наш раздел попадают игры, от которых отказываются все остальные. Дескать, если не ясно, к какому жанру игру отнести, вали ее в стратегии, там все съедят.

А вот и нет! К подбору игр я отношусь весьма придирчиво, вот, например, пыталась проникнуть на зеленые страницы Search for the Golden Dolphin, так была мгновенно разоблачена и отправилась по принадлежности в раздел квестов. Сейчас стучится в стратегическую дверь Everest, такая игрушка про альпинистов, ну что же, кое-какие шансы у нее есть, но предварительно придется сдать весьма строгий экзамен на стратегичность.

Так почему же попадают к нам игры, классовую принадлежность которых определить одним словом нельзя? А потому, что я человек не жадный, но справедливый, чужого мне не нужно, но и своего не отдам. Вот только предмет стратегии штука весьма неопределенная, хотя и предельно широкая. Если бы я не боялся обидеть редакторов остальных разделов, то сказал бы, если в игре нужно думать, то это уже стратегия. Однако, будучи человеком деликатным, я выражусь дипломатичнее, – если в игре задействован не только спинной мозг... Хотя нет, пожалуй, и так говорить не стоит, поэтому прекратим поиски предмета стратегий и поговорим о другом.

Стратегии штука серьезная, спорить с этим никто не станет (а кто станет, тот пусть почитает мемуары любого стратега, хотя бы Жукова или Гудериана, и попробует найти там хотя бы одну шутку). Так почему же некоторые авторы обзоров по любому поводу, а то и безо всякого повода стремятся отпускать шутки и прибаутки? Боюсь, что они не понимают всей ответственности, лежащей на авторах столь серьезного раздела. Со своей стороны обещаю: бороться со спонтанными проявлениями юмора буду беспощадно. Как говорил товарищ Огурцов: "Я человек сурьезный, сам шутить не люблю и другим не дам". И не смотрите, что фамилия у меня такая, это для обмана.

Владимир Веселов



■ Магическая башня. Кривовата, зато эффективна

уплатить за его уничтожение. Чем больше сумма вознаграждения, тем большее количество героев побежит охотиться за шкурой монстра или примется громить его логово. Причем вырученные деньги честно делятся между всеми участниками мероприятия.

Есть и второй тип флагов, их можно втыкать на любом участке местности, а денежки получает первый добравшийся до флага герой. Как вы понимаете, эти флаги служат прежде всего для исследования местности. Но они же предназначены и для выполнения квестов, поиска полезных предметов и т.д. Заметив на карте сундук, вы можете отметить его флагом, и вполне вероятно, что его содержимое будет вскоре доставлено в ваш замок.

Странствующие рыцари

Откуда берутся подданные? Первые крестьяне выходят из ворот вашего замка (а я-то все не мог понять, зачем это феодальным властителям нужно было право первой ночи? Оказывается, для пополнения числа своих подданных). Но позднее, по мере роста державы, появляются крестьянские домики, в которых пейзане размножаются уже без вашего участия.

С воинскими силами дело обстоит сложнее, естественным путем появляются только городские и дворцовые стражники. А вот всех остальных военных нужно нанимать. В демке доступны только два вида, собственно воины (то есть ребята с мечами и щитами) и лучники, они же рейнджеры. Для каждой категории существует своя постройка, причем она служит не только для найма, но является для каждого произведенного в ней юнита родным домом. Там они отдыхают и поправляют здоровье, а ваши сборщики налогов в это время стригут с них шерсть. Можно вызвать разбредшихся по карте обитателей данного дома на его защиту, стоит это недешево, но прибывают воины мгновенно.

Не обойтись при защите вашего королевства и без магов, для найма которых существует соответствующая гильдия. Штука это дорогая, но полезная – мало того, что после ее постройки вы можете нанимать магов, так вам еще становится доступна парочка заклинаний. Для увеличения же количества заклинаний нужно проводить апгрейды Гильдии Магов и строить еще какие-то здания.

В демке доступен всего один апгрейд, так что мне удалось посмотреть на действие четырех заклинаний, ну а в окончательной версии их будет около двух десятков. Сами заклинания традиционны, всякие там молнии, восстановление здоровья, невидимость и т.д. А вот способ их применения довольно оригинален. Во-первых, для кастования не нужна ни белая, ни синяя, никакая другая мана, все делается за деньги (похоже, что это вообще единственный ресурс в игре). Ну, а во-вторых, заклинания действуют только на определенном расстоянии от Гильдии Магов или Магических Башен (о них немного позже). Так что вам не удастся метать молнии по всей карте, предварительно придется создать сильную магическую оборону.

Состоит она из Магических Башен, причем, построив башню, вы просто расширяете сферу действия своих заклинаний. Для того же, чтобы задействовать магию самой башни, нужно ее активировать. Стоит это приличную сумму, и действует не так долго, как хотелось бы.

Все без исключения боевые юниты имеют имя и фамилию, так то вы сразу же нанимаете не просто пехотинца, а, например, Sir Sylvarion the Couradgeous. Но главное не это, а то, что все юниты могут накапливать экспу, покупать и использовать оружие и снаряжение, подбирать на поле боя полезные предметы и пускать их в ход. Собственно говоря, просто юнитов в игре нет, все они именуются Героями.

Но есть и герои в привычном смысле, только вот нанимать вы их не можете. Они появляются сами по себе и поступают к вам на службу. Однако точно так же они могут и уйти восвояси или перейти на службу к неприятелю. Все зависит от того, сможете ли вы заинтересовать их, то есть обеспечить им стабильный доход и возможность его потратить. Что касается трат, то в демке представлены всего два здания, куда герои тащат свои денежки, это кузница и рынок, на котором вы должны обеспечить торговлю восстанавливающим здоровье зельем и магическими кольцами. В полной версии же обещаются таверны и другие злачные места.

Кошмар стратега

Как вы понимаете, принятая схема руководства юнитами предъявляет высочайшие требования к AI. Надо сказать, он в игре действительно силен. Плюхи, вроде того, что враг атакует Гильдию Воинов, а внутри спокойно дрыхнет весь ее гарнизон, хотя и встречаются, но очень редко. Бывает, что воин или лучник спокойно проходит мимо монстра, громящего крестьянскую хижину, но это значит, что он идет по каким-то более важным (с его точки зрения) делам. Например, поправить свое разрушенное здоровье в лагере или приобрести порцию нужного зелья на рынке. Юниты, владеющие магией, используют ее не задумываясь, но только тогда, когда от нее будет толк. Достаточно разумно действует и неприятель, первым делом он атакует ваших крестьян, потом здания (то есть разрушает экономический потенциал), и в последнюю очередь обращает внимание на военную силу.

К интерфейсу тоже претензий нет, впрочем, поскольку тут не нужно самолично руководить юнитами, он и не так важен. Графика в игре вполне симпатичная – как ни странно, то, что нам демонстрировалось в пресс-релизах, весьма похоже на то, что мы видим в игре. О музыке ничего сказать не могу, поскольку в демке ее нет. А вот звуков довольно много, все юниты что-то говорят, на что-то жалуются, о чем-то сообщают.

Подробный разбор игры оставим до выхода финальной версии (ждать осталось недолго). Пока же я очень рекомендую вам ознакомится с демкой (ее можно найти на нашем диске). Надо сказать, что принятая в игре система динамического моделирования карты позволяет проигрывать единственную имеющуюся там миссию неоднократно. ▲



Владимир ВЕСЕЛОВ

Огнем и мечом
(Tzar: The Burden of the Crown)

Жанр	RTS
Издатель	1C/PAN Int. Publishing
Разработчик	Haemimont Multmedia
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM
Multiplayer	LAN, Internet
	Windows 95, 98

Предположим, что я ничего не знал об игре Огнем и мечом (локализация - Snowball Interactive) перед началом написания этого обзора – не читал превью, не знакомился с пресс-релизами разработчиков, не лазил по форумам в поисках крупиц информации. Конечно, стыдно признаваться в такой серости, но я же говорю, "предположим". И, оттолкнувшись от этого предположения, давайте знакомиться с ней вместе.

Явление героя

Смотрим одним глазом заставку, где кто-то с кем-то сражается, и, не читая длинное предисловие к кампании, быстренько загружаем первую миссию. На экране три пейзанина машут топорами, беседуя о нелегкой пейзанской жизни (на ум приходят бессмертные строки из заставки "Сварога": "Рубки леса сердце просит, чтоб согреть своих детей"). Почему-то лесорубы начисто игнорируют все попытки покомандовать ими, но тут появляется четвертый пейзанин по имени Cartor, и все налаживается. На вид это простой крестьянский парень, круглощекий такой, с туповатой физиономией. После команды он бодро включается в трудовой процесс, но как-то все время намекает – мол, не для того я тут присутствую. Срубив дерево, Cartor взваливает его на плечо и застывает на месте, напрочь отказываясь сдавать древесину на лесопилку. Так что отправляем его исследовать окрестности с бревном на плече.

Первый же встречный фермер объясняет, что нужно найти дядю Брайна, которому наш крестьянский сын зачем-то срочно понадобился. Дядя обнаруживается на пороге своего горящего дома, весь израненный, истекающий кровью. Юный пейзанин рвется оказать ему первую помощь, но дядя отказывается и куда-то его посылает (не в простом, общечеловеческом смысле, а в квестовом). Их дискуссия продолжается недолго, налетают воины с мечами и, быстренько покрошив дядю в капусту, уводят Cartor'а (прямо так, с бревном на плече – может, им дрова понадобились?)

Поскольку единственный наш подчиненный отказывается выполнять какие-либо команды, можно подумать, что миссия провалена. Но тут из ближайшей рощи в конвоиров летят магические шары, воины принимаются рубить мечами ни в чем не повинного крестьянского сына, но сделать свое черное дело не успевают. Из рощи появляется маг, объясняет, что он лучший друг покойного дядюшки и теперь нам нужно идти с ним. Cartor, безропотно поправив на плече надоевшее бревно, следует за магом, и миссия кончается.

В начале следующей миссии бревна у Cartor'а не оказывается, да и вообще из разговора с магом выясняется, что никакой он не пейзанин, а королевский сын, спрятанный в крестьянской семье от недругов. Теперь же ему предстоит возглавить восстание против какого-то там поработителя или узурпатора и занять принадлежащий ему по праву трон. Узнав это невероятное известие, Cartor ничуть не зазнается, по первому же требованию рубит очередное дерево и с ним отправляется разыскивать следующего персонажа. (Зачем ему дерево? А чтоб не спутать с другими пейзанами, буде таковые появятся).

Вскоре находится странствующий рыцарь, и можно побеседовать с ним за жизнь (причем он все время титулует пейзанина с бревном "My Lord"). Тут наше войско пополняется несколькими воинами с мечами и луками, все вместе мы уничтожаем каких-то врагов, после чего и вторая миссия заканчивается. В этом месте у меня появляются смутные подозрения, что я занимаюсь не своим делом, но, не дав им окрепнуть, я загружаю миссию номер три.

Место круглощекого парнишки занял бородатый мужик в доспехах и на коне. Деревья он рубить отказывается, в остальном же в этой миссии все по-прежнему. Много разговоров, много хождений туда-сюда и совсем мало сражений. Под конец дают, наконец, проявить стратегический талант и отбить у неприятеля обоз из двух повозок.

После окончания этой миссии мои подозрения почти перерастают в уверенность. Смотрите сами: пройдя три уровня, мы не произвели ни единого юнита, не построили ни одного здания, не собрали ни грамма ресурсов (бревно, с которым две миссии разгуливал главный герой, не в счет). Зато сформировали неплохую команду из рыцаря, воина и мага. Получается, что это типичная RPG, и место ей не на зеленых, а на коричневых страницах нашего журнала. Не отправить ли игру по принадлежности, Андрею Алаеву? Не будем спешить, а проведем небольшой эксперимент. Во второй миссии, когда к нам присоединился отряд повстанцев, в их лагере была лесопилка, так нельзя ли ее использовать?

Царь-плотник

Оказалось, можно: вернувшись во вторую миссию, я увидел, как юный принц без слов сдал свое бревно на лесопилку, и в казне его государства появились первые десять единиц ресурсов. И вот тут, вместо того, чтобы ис-





■ Четыре гловных строения в игре. Определить их нозночение можно доже по внешнему виду

кать и громить врагов (а они запрограммированы на появление противника и сами с места не тронутся), я занялся хозяйственной деятельностью. Наследник короны бодро свалил нужное количество деревьев, возвел таверну, а потом и ферму. Появилась возможность конвертировать пищу в камни, необходимые для постройки замка (для этого нужно полторы тысячи камней и столько же дерева, поэтому царственному пейзанину пришлось собственноручно накопать 15 тонн брюквы и нарубить 1500 кубометров дров). Ну а после возведения замка появились, наконец, и подданные, так что дело пошло быстрее (впрочем, Cartor не прекратил работать, а продолжал бодро стучать топором, прямо как наш Петр Великий). Вскоре вся нижняя часть карты покрылась постройками, полями и фермами, ну а военная мощь выросла настолько, что с неприятелем мы разделались одной левой.

Как видите, игра только похожа на RPG, и выражается эта похожесть в том, что вам на брифинге перед миссией не говорят: сделайте то-то и то-то и вы победите. Вместо этого вам ставят одну маленькую задачу, после ее завершения дают следующую и так далее. Однако вы в любой (или почти в любой) момент можете наплевать на выполнение текущей задачи и заняться нормальными стратегическими проблемами.

Во второй миссии это скорее курьез, шутка авторов карты (они ведь могли и не ставить лесопилку в деревне повстанцев), но уже в четвертой все обстоит более серьезно. Там вы подходите к городу, который атакует враг, и вам нужно этого врага уничтожить. Сил у вас немного, но, если очень постараться, можно неприятеля одолеть, потом отремонтировать свой родовой замок, восстановить разрушенные укрепления и ждать подхода неприятельских отрядов. А можно и вообще не соваться к городу, вместо этого собрать уцелевших крестьян, отвести их в уголок карты и начать создавать там новое поселение. Только позднее, когда вы накопите достаточно сил, проведете нужные апгрейды, можно взяться и за врага.

Так что игра все же стратегическая, окончательно в этом можно убедился, занявшись одиночными сценариями.

Коровы в тылу врага

Именно эти милые домашние животные загадали мне очередную загадку в начале первого сценария. Они спокойно жевали травку, по команде переходили туда и обратно, но что с ними нужно делать, было совершенно непонятно. На фермы они заходить отказывались, мясокомбината поблизости не было, так что проку от этого движимого имущества не предвиделось. Не долго думая, я отправил первую же попавшуюся буренку на разведку в стан неприятеля. По каким-то неуловимым признакам враги с первого взгляда раскусили замаскированного шпиона и принялись нещадно рубить ни в чем не повинную скотинку. Очень скоро из нее получилось множество аппетитных бифштексов, которые тут же подобрало местное население.

"Полезное животное", – решил я и дал команду одному из пейзан заняться ближайшей коровой. Но он не стал делать из нее бифштексы, а присел на корточки и споро подоил. "Рулез! – было мое авторитетное мнение. – Неплохо бы заняться размножением домашнего скота". Но, пока я искал быка или хотя бы ветеринара с аппаратом для искусственного осеменения, налетел неприятель и уничтожил все мое стадо.

Слегка погоревав, я вышел из этого сценария и загрузил следующий. Тут никаких коров не было. Зато был корабль. Признаюсь вам по секрету, если я вижу в игре хоть какой-то корабль, тут же мне все в ней начинает нравиться, и помешать выставить самые высокие рейтинги может только полная невозможность в эту игру играть. А тут корабль был не какой-то, а очень даже симпатичный, с парусами, снастями и прочими причиндалами. Причем размеры его были вполне пропорциональны остальным юнитам, так что не пришлось удивляться, как это в него влезли целых шесть крестьян.

А крестьян на корабль пришлось грузить потому, что на стартовом островке едва хватало места для замка да парочки ферм и не было никаких ресурсов. Вскоре отыскался большой остров с полями, лесами, месторождения-



ми золота и камня, так что можно было, наконец, заняться излюбленным делом настоящего стратега – сбором, строительством и производством.

Через некоторое время по всей карте сновали рыбацкие баркасы и купеческие галеоны, бодро стучали кирки шахтеров, молоты кузнецов и топоры лесорубов. Фермеры копали картошку и доили коров (для их воспроизводства быков и прочих осеменителей не понадобилось, они просто выменивались за продовольствие на фермах). Словом, происходящее на экране все больше и больше напоминало Age of Empires.

Шутки в сторону

Нет, пора все же кончать с шутками и прибаутками в стратегическом разделе. Какой может быть юмор при описании экономической модели, дерева наук и прочих реалий солидной стратегии? Так что дальше все будет очень серьезно.

Начнем с экономической модели. На первый взгляд, она вполне традиционна: имеется четыре вида ресурсов – пища, золото, камни и древесина. Пищу можно добывать несколькими способами (рыбной ловлей, возделыванием земли или разведением домашнего скота), остальные три ресурса добываются в специальных местах и их количество ограничено. Присутствует торговля, так что можно обмениваться ресурсами с друзьями и врагами, для чего предназначены наземные и морские торговые караваны.

Однако после постройки таверны обнаруживаются новшества – в этих заведениях можно просто конвертировать одни виды ресурсов в другие. Правда, система тут очень невыгодная, хотя и предельно простая: чтобы купить какое-то количество ресурса, нужно отдать в десять раз больше любого другого ресурса. Совершенно не важно, что и на что меняется, золото вы выменяваете за пищу, или пищу за золото, все равно отдаете десять единиц, а получаете одну.

Этим роль таверн не ограничивается; после изобретения ростовщичества появляется возможность брать в долг у трактирщика (нет бы просто повесить его на воротах и забрать все даром). А еще немного погодя становится возможно сыграть с трактирщиком в кости на деньги. Но и это еще не все: совершив нужные открытия, вы сможете нанимать в тавернах воинов, а потом и героев.

Как видите, таверна весьма полезное заведение, так что без нее не обойтись ни в одной уважающей себя деревне. Но и другие постройки обходить вниманием не стоит. Человек, знакомый с современными RTS, разберется в них без труда. Лесопилка нужна для складирования древесины и исследования соответствующих технологий, в кузнице совершенствуется оружие



■ В поисках очередных приключений

и броня, в мастерской производятся баллисты и катапульты и ведется их апгрейд, ну и так далее.

Главными постройками в игре являются Храм, Магическая Башня, Военная Академия и Торговая гильдия. Каждая из них стоит бешеных денег, но вложения окупаются с лихвой. Дело в том, что именно в этих зданиях производится львиная доля исследований, зачастую определяющих успех миссии. Назначение Храма, Магической Башни и Военной Академии понятно без объяснений (скажу только, что в Магической Башне кроме исследований тренируют магов, а вот Храм и Академия сами никого не производят). Торговая Гильдия предназначена для исследования всяких экономических вещей. Именно в ней изобретается ростовщичество, после чего вы можете влезать в долги, там же исследуются и вещи, нужные для посылки караванов, и т.д.

Вообще система науки развита необычайно и явно превосходит все, что мы до сих пор видели в RTS. Пробежать ее всю в рамках одной миссии вряд ли удастся, поэтому с самого начала (а точнее, в тот момент, когда вы накопите нужную сумму денег и камней) стоит определиться, в какую сторону вы пойдете. Сделаете ли ставку на военную силу или на магию, разовьете ли свою экономическую модель или уйдете в религию. В принципе, ничто не мешает построить вам все здания (недостаток тех или иных ресурсов можно преодолеть, конвертируя их друг в друга), но дадут ли конкуренты вам время на эти эксперименты?

И вот что интересно: в каждом из четырех зданий вы можете исследовать что-то такое, что дает вам какой-то супер-юнит или какие-то сверхвозможности. Вот, скажем, Храм – с его помощью вы можете объявлять крес-



товый поход, после чего в вашем распоряжении оказываются двадцать мощных рыцарей (выглядит зто так: втыкаете где-то возле своих владений знамя, и через некоторое время возле него собираются крестоносцы). Ну а в Торговой Гильдии можно исследовать шпионаж, причем ваши шпионы могут натворить немало черных дел в расположении неприятеля.

В миссиях из кампании вам не дадут строить все, что душа просит – там есть определенные ограничения, накладываемые ходом самой кампании. Зато в одиночных сценариях можно творить свободно.

Что и как

В смысле, что мы видим и как оно работает, то есть: юниты и AI, графика и интерфейс.

Юнитов в игре много, но все они вполне традиционны: пехота и кавалерия, лучники и осадные машины, маги и священники, шпионы и караваны. Пожалуй, о последних нужно сказать пару слов, поскольку зто наземные юниты, могущие перевозить другие юниты, а такое встречается редко.

С некоторой натяжкой к новшествам можно отнести то, что юниты могут набираться опыта, подбирать, хранить и использовать предметы, так что они в чем-то приближаются к героям.

Каждая раса (а их в игре три) имеет свой набор юнитов. Некоторые из них отличаются только по внешнему виду, другие имеют отличия по существу. Даже общее количество юнитов у разных рас различно. Есть и ничейные юниты, всякие там каменные големы, орки, тролли и драконы. Среди них затесался ковер-самолет, довольно сильный летающий юнит. Кстати, не все юниты производятся в зданиях, есть и вызываемые магией, причем, в отличие от других игр, они не исчезают с течением времени.

Пора поговорить об AI. Действия отдельных юнитов более-менее осмысленны, они могут самостоятельно найти путь в указанную точку (хотя и не всегда), не стоят столбом, когда рядом атакуют их здание, могут прийти на выручку товарищам. Новорожденные крестьяне не торчат на месте, а сразу же бегут заниматься общественно-полезным трудом. Но только в том случае, если неподалеку кто-то работает (воистину, дурной пример заразителен), ну а если рядом все отдыхают или вообще никого нет, стоят, и все тут. Вообще у крестьян сильно развито чувство локтя, если вы выберете одного из двух стоящих рядом без дела крестьян и дадите ему занятие, то второй примется помогать.

Стратегический же AI иногда выкидывает такие корки... Например, построит лесопилку на безлесном острове, а потом его пейзане стоят с охапками дров на соседнем лесистом и с тоской на нее смотрят. Были замечены и другие досадные плюхи при проигрывании одиночных сценариев, но в кампании особого дебилизма со стороны AI не заметно. Скорее всего, там поведением противника руководят скрипты, так что все установлено заранее.

Что интересно, в одиночных сценариях можно передать все руководство своим хозяйством AI, указав ему только основное направление развития. Он сам построит нужные здания, наклепает юнитов и т.д. Причем действия его более-менее разумны, но зто до тех пор, пока не встретится нестандартная ситуация (вроде упоминавшейся с двумя островами). Так что полагаться на компьютерного помощника особо не стоит, хотя иногда и придется. Дело в том, что карты в игре могут иметь просто жуткие размеры, где-то 25000X25000. Как вы понимаете, уследить за всем на такой карте просто невозможно.



Нарисовано все достаточно приятно, на уровне. Юниты крупные, так что кто именно пред тобой, крестьянин или рыцарь, разобрать можно с первого взгляды (конечно, кроме случаев, когда рыцарь прикидывается крестьянином). Вместе с тем все исключительно пропорционально, дома больше юнитов, а замок больше домов. Что интересно, если вы поставите рядом три крестьянских домика, все они окажутся немного разными – мелочь, а приятно. Кроме того, есть и национальная принадлежность строений, у каждой из присутствующих в игре рас постройки выглядят по-своему.

Имеется смена дня и ночи, хотя на игровом процессе зто не отражается, но вносит какое-то разнообразие. Анимация приличная, трудовые процессы воспроизведены со всей возможной тщательностью. Так что глаз радуется, глядя на пейзан, машущих топорами или лопатами. То же можно сказать и о боевых действиях.

Интерфейс почти традиционный, есть по нему кое-какие замечания (один и тот же вид курсора для разных вариантов действия, например), но не будем мелочны. Возможных действий для некоторых юнитов так много, что иногда они не умещаются на панели, приходится пользоваться стрелками. Впрочем, на все действия заведены горячие клавиши.

Конкуренция

В конце обзора положено выносить приговор. Что же, не будем нарушать традиций. Как говорила подруга самой обаятельной и привлекательной: "В целом, очень неплохо". В игре интересная кампания, хотя есть в ней некоторые шероховатости. Поскольку имеется мощный редактор сценариев и даже редактор кампаний, в скором времени должны появиться дополнения, как любительские, так и профессиональные. Одиночные сценарии явно рассчитаны на сетевую игру, но будет ли она пользоваться успехом, пока непонятно.

Есть в игре много новшеств, оригинальных придумок и хитрых фишек, но вот нового слова в жанре она явно не сказала. В принципе, это типичный клон Age of Empires, но лично я ничего плохого в зтом не вижу. Приятно, когда у хорошей игры появляется достойный конкурент.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность

Рейтинг 7.1

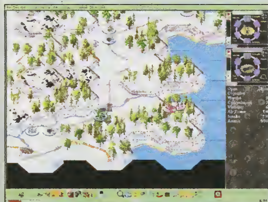
Время освоения: от 0.5 до 1.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

West Front: Battle Pack 1

Денис Гусев

Жанр	Wargame
Издатель	Talonsoft
Разработчик	Talonsoft
Требуется	Pentium 133 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166 32 Mb RAM
Multiplayer	Модем, сеть, PBEM
	Windows 95, 98

Увы, игры тоже смертны. Поэтому авторы часто создают add-on (добавление), чтобы их продукт пожил чуть подольше. Вот и Talonsoft для West Front'а выпустила Battle Pack 1. Это такой пакет дополнительных кампаний и сценариев, посвященных совершенно разным событиям второй мировой, в которых, так или иначе, участвовали Англия и США.



Вскрытие показывает

Вышеозначенный пакет оказался довольно вместительным: 4 новые кампании и 54 сценария ждут тех, кто уже исчерпал возможности основной игры. Причем add-on определенного тематического уклона не имеет: разрешается и за немцев упорно штурмовать Тунис, и за доблестную третью Канадскую дивизию глушить фрицев в Голландии. Есть возможность пройти всю войну, как за фашистский элитный батальон десантников, так и за не менее крутую 101-ю дивизию американских парашютистов - свалиться на голову суровым нордическим парням в роковом 44-м.

К каждому новому сценарию имеется авторитетная аннотация, повествующая о случившемся с какой-нибудь дивизией номер такой-то, реально участвовавшей в боевых действиях.

Ситуации весьма разнообразны, например, интересна история "новых союзников" - первой итальянской моторизованной группы, воевавшей в 43-м против 3 и 29 дивизий рейха. Вот такой поворот судьбы - в сердце (в правом, наверно, желудочке) фашизма рождается сила, чтобы ударить по бывшим соратникам.

В этих сценариях, можно сказать, раскрывается трагедия героев, исчезнувших в небытие и не оставивших и следа в памяти своего народа. Пока Англия ждала вторжения Гитлера в Россию, 17-го июня 1941 года некий британский генерал начал личное наступление на немцев в северной Африке. И даже поначалу успешно использовал австралийские и индийские войска для такого предприятия. Безумству храбрых...

В общем, крупная порция добротных и занимательных сражений для любителей поубивать время за состоящей из шестиугольников картой... и ничего более. Впрочем, свежее всегда кстати. Ведь каждый сценарий уникален, каждый представляет собой кусочек самоцвета, из множества которых собирается мозаика самой кровопролитной войны нашего века.

Маленькие отличия

На первый взгляд, все классические воргеймы - близнецы. Все чрезвычайно унифицировано, отточено долгими годами: гексагональное поле боя, походовый режим, предельное внимание к статистике и высокий исторический реализм. Но все же есть маленькие отличия, которые делают игру более или менее удачной, позволяют нам судить о сильных и слабых ее сторонах.

В West Front можно выделить более широкий выбор уровня командования.

В зависимости от масштаба сценария минимальное подразделение может быть корпусом, дивизией, бригадой, полком и, наконец, батальоном. Такое внимание к воинским реалиям необычно.

В игре длина одного гекса составляет 250 метров, а вместимость - 6 юнитов. Местность интерактивна и страдает от артобстрелов, покрываясь рытвинами. Фигурки пехотинцев как бы растворяются в красочном пейзаже - недолго их потерять среди лесов и полей. Спасение приходит в виде ярких подставок для ваших солдатиков (такую опцию можно задействовать) - и прячущиеся будут "демаскированы". Вообще, здесь нет даже намека на примитивизм в графике - все очень натуралистично.

Характеристики юнита можно разделить на основные и второстепенные. Первых всего шесть: атака, защита, AP (action points), стоимость стрельбы в AP, боеспособность и мораль. Щелкнув мышкой на юните,



можно ознакомиться с этими показателями, обитающими в правом верхнем углу экрана. Вторичные характеристики таковы: уровень брони спереди, сзади и с боков, стоимость в AP погрузки (и разгрузки) на транспортное средство.

Если игрок располагает полевой артиллерией и по сценарию может вызвать бомбардировки, то такая поддержка серьезно облегчит разгром врага. Но воргейм-то тактический, поэтому приходиться мириться с неизбежной задержкой нанесения ударов: вы назначаете обстрел участка фронта, на следующем ходу орудия лупят по укреплениям противника, а он уже успел передислоцироваться...

Здорово, что юниты не перемещаются как картонные фишки, а отыгрывают свои роли. Пехота шумно перебирает ножками, а танки солидно прут по полям, и вы даже слышите их мерный рокот. Звуки моторов здесь отменные, создают непередаваемую атмосферу, которой так не хватает в иных игрушках.

Вечные игры

East Front, West Front, East Front 2 - вся эта серия представляет собой попытку сделать классику популярной. По сравнению с Battleground'ами эти творения гораздо проще и удобнее - эдакий облегченный вариант воргеймов, не обремененных навороченной статистикой и прочими сложными вещами. Быть может, ненавязчивость этих игр сделает их долгожителями, к которым всегда приятно будет возвращаться.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Оригинальность	●●●○○○○○○○

Рейтинг 5.7

Время освоения: от 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Родион Романович

SWAT3: Close Quarters Battle

Жанр	Combot Simulotion
Издатель	Sierra
Разработчик	Sierra
Требуется	P233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	PII-350, 64 Mb RAM, 3D
	Windows 95, 98



Начало этой статьи строго предопределено фатумом. Нельзя приставать с вопросами к SWAT 3, не помянув добрым словом Rainbow Six. Она этот жанр породила, она же его и... Впрочем, это будет нескоро. Пока же ее сиквел, Rogue Spear, владеет безраздельно умами поклонников жанра. Умами тех, кто еще не видел SWAT 3.

Те, кто видел: не спешите лепить на статью ярлык субъективизма. Прочтите ее сначала...

Документальное сопровождение

Первая часть SWAT, как известно, была квестом. Вторая, как известно еще шире, – тактической стратегией. Третья, что перед вами, имитирует операции подразделения SWAT – close quarters battle, как правильно сказано в названии. Четвертая, кстати, уже делается и будет вовсе не РПГ или экшеном, а обычным сиквелом, тоже симулятором спецназа. Впрочем, поговорим пока о третьей итерации SWAT'a.

Первая приятная "сложность", перед обаянием которой лично я устоять не смог – обширнейшее досье на игру в целом и на подразделение SWAT в частности. Уважаемый Том Клэнси, я ценю вашу фантазию, но есть, знаете ли, что-то такое в живых, натуральных фактах, которыми изобилует "внутриигровая документация". "Концепция спецвооружения и тактики была создана в начале 60-х, как ответ на произошедшие на территории Соединенных Штатов инциденты с нападением снайперов на полисменов и гражданских лиц... Первое подразделение SWAT состояло из пятнадцати человек – добровольцев из различных отделов полицейских и патрульных служб, обладавших специализированным опытом или прошедших военную подготовку...". Структура подразделения, регламент применения силы и огня на поражение, музей наград, подробное описание ситуаций, находящихся в компетенции SWAT, хитрые антитеррористические приемы, description оружия, снимки, ролики, запись переговоров... Вроде как практической пользы особой нет, но до чего приятно! В отличие от сопроводительной информации в R6, местная инфа – реальный повод сесть перед монитором с чашечкой кофе и предаться внимательному изучению. А уж потом, преисполнившись уважения, ткнуть в кнопочку "New Career" и вступить в ряды.



■ Кокое честное лицо... отчего же ток хочется розрядить в него обойму?

Русские идут

Оцените мудрый подход авторов к вопросу с миссиями. Новая карьера – это, как и положено, строгая последовательность, повышение в чинах, рост профессионализма, словом, полноценная кампания. Но кампания – штука, требующая терпения и личной заинтересованности. Глупо было бы полагать, что каждый геймер желает пролезть в генералы. Для людей, не страдающих честолюбием и методичностью, возможен альтернативный вариант: кнопка "mission". За ней скрываются те же самые шестнадцать миссий, но, так сказать, с неограниченным доступом. Выбираете любую – и вперед. Правда, ни о каких успехах в карьере не может быть и речи.

"Обстановка" заданий воссоздана просто гениально. Строго необходимое количество фактов; четкое разбиение по пунктам. Краткое описание ситуации: кто, кого, за что, и почему так получилось. Имена, параметры – кто такие, что умеют, как вооружены и защищены, и, по возможности, "фотографии" негодяев. Аналогичные данные о жертвах. Ясные objectives. И – не знаю, почему такое ощущение, – дурацкий, быстро надоедающий голос диктора, с достойной лучшего применения педантичностью дублирующего текст брифинга. Впрочем, говорящий брифинг меня и в Rogue Spear раздражал.

Ну а в дополнение ко всему: западных товарищей, как известно, что-то серьезно заклинивает на русской мафии, русских террористах и прочих наших соотечественниках экстремальной ориентации. И что обидно – ведь ковбои и бивисы всерьез воспримут патриарха Алексия, захваченного в заложники прямо в церкви.

Много – не значит лучше

Штатное снаряжение сотрудников SWAT достаточно нехитро. Всего четыре вида основного оружия: штурмовая винтовка, два "Хеклера и Коха", один из коих с глушителем, и одна M4A1; дополняет арсенал пистолет от Спрингфилда. К каждому виду оружия прилагается по два типа патро-

нов; разница между ними состоит в убойной силе и "пробивающей" способности. Мягкие пули с тупым жалом могут вдребезги разнести череп и превратить в кашу коленный сустав, зато с трудом пробьют бронежилет и застрянут в тонкой стенке. Пули со стальным сердечником легко прошьют дверь и стоящего за ней террориста. А бывает, что и заложника.

Несколько большее любопытство вызывает прочая амуниция. Отмычка, вспышка и door charge (здесь он называется иначе, чем в R6, но суть одна – помогает проникнуть за неподдающуюся отмычке дверь) перешли по наследству от R6. Но в SWAT 3 есть еще такие штуки, как граната со слезоточивым газом, наручники и некий прибор под названием Opti Wand. Портящая воздух граната, будучи заброшена за угол, где, предположительно, вас ждет террорист, мгновенно вышибает у него потоки луковых слез, вследствие чего товарищ теряет ориентацию в пространстве и может быть беспрепятственно застрелен в голову. Или взят в плен – с помощью наручников. А Opti Wand позволяет заглянуть за тот самый угол, при зтом не высовывая из-за него голову, и продиагностировать там наличие человека с ружьем. Всего три фичи – но как они меняют геймплей! Приходит реальное ощущение охотника, и мысль "только бы не подстрелили!" перестает быть главной действующей силой. Доминанта страха превращается в доминанту азарта. Готов поверить, что среди работников реального SWAT найдется мало людей, которые ходят на задания как в казино, но здесь – игра, и правила немного трансформируются.

Расправь альвеолы!

Жизнь на сьерровском оперативном просторе – это действительно жизнь, господа. Не в том смысле, что все до ужаса реалистично, – хотя и не без зтого, – а в том, что чертовски атмосферно. Здесь можно, пытаясь заглянуть за угол, приближать глаза к краю монитора; уходя от выстрелов, дергать головой в такт стрейфу; вздрагивать от мелькнувшей тени, дуновения воздуха; и торжествующе орать, каким-то боковым зрением увидев шевельнувшегося бандита и успев первым полоснуть его очередью наискось, от головы к ногам, чтоб не спасли никакие бронежилеты.

Тактическое управление во время операции значительно более разнообразно, чем в R6, видимо, в качестве компенсации за отсутствие предварительного тактического планирования. Не скажу, что зто отсутствие сильно меня беспокоит; даже наоборот, отдача приказов непосредственно на поле боя, очевидно, ближе к реальности, чем программирование роботов в R6.



■ Непременно посетите тренировочный уровень!

То, какие приказы можно отдавать, зависит от режима, в котором действуете вы и ваши коллеги по отряду. Есть dynamic mode, есть stealth. Первый означает взрывы дверей, крики, стремительную зачистку комнат; второй – зто отмычки, тщательная разведка и медленное движение. В целом система приказов самодостаточна и "охватывает весь диапазон ситуаций". В принципе, существует довольно реальная вероятность выполнения миссии лишь посредством грамотного управления коллегами, без непосредственного участия в перестрелках. А беречь свою шкуру полезно – если ваши ребята еще могут быть выведены из строя не до конца и впоследствии госпитализированы, то падание на пол лично вас означает смерть и провал операции. Вселяться мелким бесом в души оставшихся в живых подчиненных, увы, нельзя.

Думаю, можно отдать "Сьерре" переходящий кубок "за лучшую реализацию взаимодействия с коллегами по отряду". Они, коллеги, конечно, все "висят" на скриптах, и не стоит чересчур активно приписывать AI человеческие качества. Но зато как божественно реализован скрипт "работа в паре". Один открывает дверь, другой кидает в помещение вспышку, оба врываются внутрь; крики, выстрелы, "помещение зачищено, сзр".

Про крики и выстрелы стоит рассказать отдельно. Дело в том, что бойцы SWAT, к сожалению, не имеют морального права стрелять в террориста, не предложив ему сдаться. То есть пока бандюга не начнет поднимать ствол, он находится "в черте закона" и имеет какие-то там права. Сдастся террорист или нет, купившись на ва-



■ Зря он достал пистолет


■ Ну, снесем зомок взрывчоткой или сночоло попробуем открыть?..

ши окрики, зависит от нескольких факторов. Раненый капитулирует скорее, чем здоровый; три наставленных в глаз ствола более убедительны, чем один; хорошо обученные фанатики в камуфляже гораздо более стойки, нежели дилетанты-раздолбаи в дорогих костюмах. В общем, по моему мнению, не стоит рисковать, занимаясь благотворительностью и даря жизни налево и направо. Лучше сначала дать залп по ножкам-ручкам, а когда они отвалятся, то и разговор пойдет уже другой. Докладываем начальству, что есть, мол, раненый, заберите, пока не отбросил копыта. И террорист засчитывается как взятый в плен. Однако существует возможность превысить определенный лимит по убитым террористам, и тогда ваша карьера, вероятно, закончится (это лишь предположение, ибо до лимита я так и не дошел).

Что же касается умственного развития этих жертв аборта, то оно вроде как не выходит за рамки реализма – ни в лучшую, ни в худшую сторону. Ясное дело, что террорист не может стрелять и перемещаться как фрог бот, но и быть совсем тупым ему не разрешается, дабы никто не проводил аналогий с ходячей мишенью. На мой взгляд, в SWAT'е поведение террористов отлажено оптимально. С одной стороны, у вас почти всегда есть шанс выстрелить первым, а с другой, если вы немного замешкаетесь, то немедленно получите пулю в живот. Ну и, само собой, у бандитов есть не только зрение, но и слух: довольно высок шанс, что они сами придут проведать вас, встревоженные выстрелами и криками подстреленных товарищей.



Не полный fun

С технической точки зрения к SWAT'у 3 нет особых претензий. Графика как графика, красивая, реалистичная, лучше, чем в Rogue Spear, но хуже, чем в Half-Life. Впрочем, последнее замечание (про H-L) касается скорее скорости движка, нежели качества. Мерзавец не хочет нормально бегать на 350-м "Пне" с 128 мегами и третьей "Вудой" – выставленное 800x600 принуждает его выводить изображение рывками; совершенно невозможно метко стрелять. Впрочем, при 640x480 скорость вырастает до приемлемых величин, а разница в качестве не особо заметна. Обладатели машин послабее могут поэкспериментировать с детализацией и обеспечить достаточно плавный вывод графики.

Модели, анимация... вах! Motion capture в полный рост! Детализация с ног до головы! Здорово, черт побери!

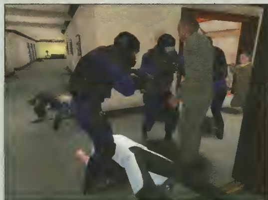
Звук, тот что есть, бесподобен. У соприкосновения пули с любой поверхностью есть свой, особый звук. Пробившая и не пробившая дверь пули звучат по-разному! А вот остального звука катастрофически не хватает. Слишком много давящей, ненужной, безжизненной тишины. Не той, что бывает, если затаить дыхание, а той, что можно услышать только в вакууме.

Зато интерфейс вообще не имеет недостатков. Если вдруг обнаружите таковые, срочно известите меня! Я подам на "Сьерру" в суд.

И еще: к чему придерется каждый второй (и я в том числе), это к интерактивности среды. Которая, между нами говоря, согласна на взаимодействие только в плане открывания всяческих дверей, дверок и створок. Следуя какому-то условному рефлексу, открываешь все дверцы платяных шкафов, тумбочек и баров, словно надеясь обнаружить там хотя бы кусочек террориста. Но, увы, там обычно ничего нет (бывает, что лежат стволы, но редко). Зато в смысле битья витражей, витрин, телевизоров и прочих хрупких предметов SWAT 3 стеснителен, словно моя первая старушка-процентщица. И пошевелить нельзя ну буквально ничего! Единственное, что спасает SWAT 3 от проставления рабского тавра в графе "интеракт", это обещания "Сьерры" сделать четвертую часть максимально контактной.

Сестрам по сережке

Типа, пришла пора дорисовать последний штрих. Заключается он в следующей нехитрой мысли: SWAT 3 и R6/Rogue Spear – игры одного (высокого) полета. Здесь, что называется, первичен вопрос вкуса, а не качества. Кому что нравится. Лично мне нравится и то, и другое. Чем хороша R6 –



объяснять не надо, а вот SWAT 3 привлекает, кроме прочего, своей непохожестью на основателя жанра. Вроде как две ветви одного направления, между которыми наблюдается даже небольшой контраст. Он, собственно, и придает игре "новый вкус". Не такой, как у других.

P. S. Не верьте минимальным системным требованиям! Это придуманный способ обмана.

Игровой интерес	●●●●●●●●●◐
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.3

Время освоения: от часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Денис Гусев

Sid Meier's Antietam

Жанр	Real-time wargame
Издатель	Breakaway Games
Разработчик	Firaxis Games
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200
Multiplayer	modem, Direct, LAN, I-net
	Windows 95, 98

Sid Meier's Antietam как прямой потомок Sid Meier's Gettysburg! стал второй игрой из Sid Meier's Great Battles (видите, как эксплуатируется славное имечко!) – серии воргеймов, посвященных самым значительным битвам американской Гражданской войны. На базе нетленного Геттисберга планируется создать еще несколько игрушек, если, конечно, Antietam будет хорошо продаваться.



■ Эти число покозывоют эффективность огня

О чем речь

17-го сентября 1862 года на берегах речки Antietam, что впадает в Potomac River, в отчаянной схватке полегло аж 24400 южан и северян. А все потому, что генерал Ли впервые захотел перенести братоубийственную войну на ненавистный Север, но был жестоко остановлен подоспевшим генералом Мак-Клелланом. Утром у южан было 35000 солдат против 84000 северян, так что битва началась в невыгодных для Ли условиях. Мак-Клеллан отважно атаковал левый фланг конфедератов и после упорного сопротивления отбросил их назад. Однако генерал Ли получил подкрепление и ближе к вечеру сумел восстановить ситуацию. На следующий день ни одна из сторон не пыталась продолжить сражение.



■ И в током режиме можно руководить войскоми

Потери северян и южан были примерно равны, так что до сих пор Север и Юг скорбят по погибшим в этот самый кровавый день в истории их любимой Гражданской войны.

Вот этой-то мелкой заварушке с ничейным результатом и посвящены 20 небольших сценариев-фрагментов и шесть вариантов целого сражения. Разумеется, только один из них исторически правильный, в остальных же разработчики вдоволь поразмышляли на тему "а что, если..." и представили на суд ревностных поклонников "воргейма от Мейера" настоящее разнообразие.

Ну а на закуску в Antietam появился генератор сценариев, который способен моделировать фрагмент битвы любого характера: от локальной стычки до серьезного сражения. Хотя машина и лепит их случайным образом и весьма недостоверно, все же это дает возможность продлить жизнь игры после того, как все фирменные сценарии уже опробованы.



■ Скудные возможности генероторо



■ История в вориоциях

Тех же щей, да пожиже влей

Будучи плотью от плоти достославного Геттисберга, Antietam попрежнему представляет собой тактический воргейм в реальном времени на трехмерной карте. Минимальный уровень командования – полк, три рода войск – пехота, кавалерия и артиллерия, отдельно бригадные командиры и командиры дивизий. Три типа формаций – колонна, линия и цепь, а также возможность разворачивать солдат лицом к врагу. В этом смысле ничего принципиально нового здесь не наблюдается. Есть только сугубо косметические улучшения, которые стоит перечислить.

Чуть-чуть изменился интерфейс: кнопочки с приказами выглядят симпатичнее, да и меню похорошело. Ныне во время боя наглядно показывается, насколько эффективно полк стреляет. Теперь в режиме Battle overview, когда детально прорисованные войска превращаются в условные изображения, стало возможно отдавать приказы. То есть, усмотрев промашку в своей стратегии, разрешается тут же исправить оплошность.

Добавились некоторые специфические типы местности: кукурузные поля и пашни, мосты и насыпи. Кстати, войска смогут преодолеть водные преграды исключительно через мосты или вброд в определенных местах. Кроме этого, Antietam позволяет настроить "холмистость" территории, то есть игрок может лицезреть сражение с ярко выраженными высотами местности или же в привычно плоском режиме.

Если в Геттисберге противоборствующие стороны были одеты только в две разновидности униформы, то здесь они щеголяют именно в таких мундирах, какие действительно были надеты на давно усопших американских патриотах.

Разновидностей артиллерии стало восемь, раньше приходилось довольствоваться двумя. Появились такие специальные исторические юниты, как Texas Brigade, Iron Brigade и Louisiana Tigers в достоверной униформе того времени.

Произошли и некоторые изменения, связанные с повышением реализма игры. Скорректирована линия видимости, войска могут проходить через города только колонной, при рукопашной солдатам нельзя отдать никаких иных приказов, кроме отступления.

Между нами говоря

На сегодняшний день Antietam уже не впечатляет. Как ни крути, он воспринимается лишь как запоздавшее добавление к Геттисбергу, а не как самостоятельная игра. Впрочем, можно говорить о появлении в скором будущем целого мыльного сериала воргеймов-близнецов, ориентированного исключительно на американского игрока (а кому еще интересны их внутренние разборки?).

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●○○○○○
Оригинальность	●●○○○○○○○○

Рейтинг 4.9

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

SIN, UNREAL
Quake I, Quake II
CARMAGEDDON II
Need For Speed III
Heroes III, FIFA 99
WarCraft II, StarCraft II
Blood II, SHOGO
Diablo, Delta Force,

Эти игры Вам знакомы? Все уровни пройдены? Электронный соперник Вас уже не устраивает? Тогда скорее к нам! Достойные соперники встретят Вас. Для этого есть все необходимые условия! Большая 100 M/bit Сеть для выяснения отношений, мощные компьютеры, ПИВО, ЕДА. Все для Вашего удовольствия.

35 КОМПЬЮТЕРОВ в сети (100 M/bit)
от PII-300/32/voodoo2 8Mb/15"
до PII-450/64/voodoo2 12Mb/17"

СКОЛЬКО ЭТО СТОИТ
20 р. За 1 час днем
от 50 р. За ночь (00.00-10.00)

тел: 265 6762
Нижняя Красносельская д. 32/29

КРУГЛЫЕ СУТКИ

М. КРАСНОСЕЛЬСКАЯ
5 МИН. ПЕШКОМ
М. БАУМАНСКАЯ
Н. КРАСНОСЕЛЬСКАЯ
ОЛЬХОВСКАЯ УЛИЦА
ТЕЛЕФОН
265 6762
7 МИН. ПЕШКОМ

Владимир ВЕСЕЛОВ

MindRover: The Europa Project

Жанр	Конструктор
Издатель	CogniToy
Разработчик	CogniToy
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 300, 64 Mb RAM
Multiplayer	Hot Seat, PBEM
	Windows 95, 98

Ругать AI в компьютерных играх давно уже стало хорошим тоном. Возьмите любой обзор, и вы наверняка встретите там фразы: "Ужасающе тупые юниты", "Путающиеся в собственных ногах монстры", "Пещерный уровень AI", ну и так далее. Высшей же похвалой в устах пишущих об играх является: "AI не так плох, как можно было бы ожидать". Не знаю, как относятся к такой критике разработчики из других компаний, но вот ребят из CogniToy она явно испугала, и они решили вообще не создавать AI для своей игры, а передать ответственность за этот процесс игрокам.



■ Классический сценарий Capture the Flag

Ученые забавы

Дело происходит в 2027-м году на спутнике Юпитера Европе. Зачем там создана исследовательская станция и чем занимаются ее обитатели, совершенно не важно. Главное, что в свободное время они не режутся друг с другом в Quake 12 и не гоняют престарелую (или окончательно помолодевшую) Лару Крофт в Tomb Raider 31, а устраивают соревнования собственноручно созданных машинок, оснащенных неким подобием мозгов. В эти высокоинтеллектуальные забавы предлагается включиться и вам.

Выглядит это предельно просто: выбираете шасси, ставите на него двигатели, оснащаете радарами, добавляете анализирующие блоки, настраиваете связи всех компонентов между собой, а потом запускаете свое творение на арену. Полюбовавшись, как ваша машинка проигрывает всем конкурентам, вы возвращаетесь в лабораторию и начинаете все сначала.

Понятно, что если вам сразу же придется конструировать машинку, способную находить верный путь в лабиринте, распознавать врага и метко по нему стрелять, ничего путного у вас не получится. Поэтому игра снабжена несколькими тренировочными миссиями, в которых на простых примерах объясняется процесс творения. Скажем, нужно сделать агрегат, который будет ездить по комнате, не натыкаясь на стены и расставленные всюду предметы (прообраз мыслящего пылесоса). Вы ставите на шасси на корме два крошечных реактивных двигателя, а на носу – два радара. Каждому из радаров задаете сектор обзора 90 градусов от диаметральной плоскости и дальность действия полтора метра. Теперь осталось установить связи между двигателями и радарами. В конечном виде это выглядит так: левый радар, как только в поле его зрения появляется препятствие, выключает двигатель противоположного борта и включает на полную мощность двигатель своего. Ну а правый радар делает все так же, только наоборот.

Этой предельно простой схемы хватает, чтобы машинка лихо колесила по комнате, объезжая все препятствия и не приближаясь к стенам. Однако если оснастить таким AI пылесос, вдоль всех стен будет оставаться аккуратная дорожка из окурков и объедков, шириной примерно в метр. Поэтому возвращаемся в лабораторию и начинаем экспериментировать с настройками. Уменьшаем дальность действия радаров, изменяем сектора и т.д. В конце концов, можно добиться, чтобы ваш пылесос убирал всю комнату, кроме разве что самых глухих углов.

Как видите, даже в этом простейшем случае творческий процесс может быть достаточно увлекательным. А представьте, что вам нужно создать машину для командных баталий, оснастить ее разным оружием и научить им правильно пользоваться?

Толпы фанатов

Вся игра состоит из сценариев, всего их двадцать шесть, из них три или четыре секретных. Сценарии разбиты на группы с заглавиями "Война", "Гонки", "Спорт" и "Погони". Как видите, сфера применения разумных машинок достаточно широка. Каждый



сценарий проходит на своем собственном поле, где созданы все условия для полноценного тестирования ваших творений. Скажем, в разделе "Спорт" есть ринг для сумо (необходимо вытолкнуть машинку противника за пределы круга и не дать проделать это со своей) и хоккейная коробка (тут нужно загнать шайбу в ворота противника).

Мультиплеера в привычном понимании в игре нет, но ничто не мешает в любом сценарии столкнуть лбом машинки, созданные вами и вашим приятелем. Разработчики создали специальную утилиту, предназначенную для экспорта и импорта автомобильчиков, так что вы можете записать на диск свою модель и переслать ее по почте приятелю. Как мне кажется, это наиболее интересный режим игры.

Дело в том, что в сингле вам приходится сражаться с почти идеальными машинами (сами понимаете, что разработчики потрудились над своими творениями на совесть), поэтому выиграть у них весьма непросто. А вот с машинами таких же любителей, как вы, посоревноваться будет любопытно.

Вообще-то, насчет появления армии фанатов MindRover'а я шибко сомневаюсь (пока что ни одного фанатского сайта обнаружено не было), но вот кого я бы заставил играть в обязательном порядке, так это всех без исключения авторов игровых журналов. Может быть, испытав нелегкую долю творца искусственного разума, они с большим почтением будут относиться к работам профессионалов.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●●○○○○○
Оригинальность	●●●●●●●●●○

Рейтинг 6.4

Время освоения: от 0.5 до 2.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Revenant

Metal Knight

Жанр	RTS
Издатель	Overmax
Разработчик	Overmax
Требуется	Pentium 150, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233
Multiplayer	Modem, IPX, null-modem
	Windows 95, 98

"Не вижу причин, почему благородному дону не захватить соседнюю планету?"
Дон Сэра

32 век... Планета Адония... Правит Сэр Криггер Андерсон... Диктатура... Всех давить... Скромные амбиции... Злобные планы по захвату соседней планеты... Местные жители в оппозиции... Давить всех... Восстание... Большие роботы vs. очень большие роботы... Повстанцы атакуют... Империя наносит ответный удар... Прилетает земной флот и давит всех... Побеждает дружба... Миру – мир... Харе Кришна, харе Кришна!.. Кришна, Кришна, харе, харе...

После запуска игры и довольно своеобразного мультика появляется главное меню, видом напоминающее древнее орудие пытки для растягивания суставов. Но в данном случае подобному глумлению подвергаются нервы игроков. В Metal Knight наличествуют три точки зрения: E.O.A., E.U.D.A. и F.H.C. Для тех, кто сразу не понял, поясняю: Empire Of Adonia, Earth Union Defense Army и Adonian Mechanized Force FireHawk Corps. Это для того, чтобы знать, на чьей стороне сражаться, потому как название – единственный признак, позволяющий отличить одних от других, наших от не наших. Поверьте, игровой процесс не страдает. Не может страдать то, что ампутировано еще на стадии разработки.

KKND. Когда убили всех мутантов...

В соответствии со старинной китайской традицией, войны должны вести роботы. Большие, даже огромные, фрейдистские металлоконструкции. В Overmax Studio решили последовать этому обычаю. Но порочная страсть быть оригинальными мимолетно посетила и тут же покинула умы разработчиков. И юниты в игре исчезли, а вместо них...

Nether Earth... Как много в этом звуке! Ламеры пусть не напрягаются, Spectrum все равно не вспомнят. Возможность создавать собственных роботов являлась в то время революционной. В неотягощенную сюжетом Nether Earth играли, играли, играли... Много раз. Умные люди из Overmax взяли святую идею Nether Earth и надруга... хорошо над ней поработали. И теперь на KKND'шной местности роботы, которых можно собирать из трех частей, сражаются... с игроком Ибо интерфейс управления явно создавался с помощью нейролингвистического программирования на все том же Spectrum'е. Это вам не Tanktics какие-нибудь, это Metal Knight.

Итак, есть шасси, двигатель и оружейная турель. Комбинируем и получаем, само собой, комбинацию в виде изобретенного робота. Затем изобретенного робота производим на заводе и отправляем на вражескую базу, где его благополучно смешивают с окружающей средой. Словом, полный и законченный круговорот веществ в природе. Процесс дьявольски сложный и, несомненно, требующий высшего технического образования.

Ресурсы в игре представлены банальными деньгами. Спайс спайсом, кристаллы кристаллами, а вот американцы выяснили, что от вдыхания Vespen Gas'а вообще психоз развивается. Заболевший кричит: "Хочу на Battle.net!!!" и жалобно трясет нелицензионным диском. Так что деньги – самый безопасный ресурс, проверено электроникой. По всей карте разбросаны футуристического вида сооружения – settlements. При их захвате начинают поступать деньги в виде налогов. Поселения можно апгрейдить и нагло отбирать у врага. Все это очень напоминает нефтяные шахты в KKND, просто до боли напоминает. До боли...

Они всегда с нами...

Спрайты, спрайты, спрайты. Спрайты, спрайты, спрайты. Спрайты, спрайты, спрайты. Все спрайты мира облепили Metal Knight'а. Разработчики из Overmax Studio коварно подсунули эту игру общественности с целью вызвать спрайтовую болезнь и захватить власть. Их цель – мировое господство. Надо организовать сопротивление, партизанские отряды на Митино и... доктор, у меня уже есть одна рубашка, зачем еще и эту надевать?..

Робкое попукивание, издаваемое динамиками, даже китайцы за выстрелы не примут. А музыка ничего. Она... играет.

И все-таки игру перевели

На английский, слава Аллаху. А то иероглифы учить, и сюжет был бы непонятен... После игры меня раздирают два совершенно не противоречивых чувства: распаковать PC-версию Nether Earth или растерзать редакционный диск с Metal Knight... Пожалуй, все-таки лучше играть... черт. Да... нет, так не... Черт, как же... Слушайте, ни у кого клея нет?



Игровой интерес	●●●○○○○○○○
Графика	●●●●○○○○○○
Звук и музыка	●●●●●○○○○○
Оригинальность	●○○○○○○○○○
Рейтинг	**3.1**

Время освоения: бесконечное
Сложность: средняя
Знание английского: лучше китайский...

Подъелочные подарки (до начала третьего тысячелетия еще одни год – вас обманули, товарищи!)

Основное событие прошедших недель – это, как ни странно, наступление Нового года. Пусть, до третьего тысячелетия еще целый год жить, две тысячи лет уже имеем, и это хорошо. Параллельно с приходом деда Морозова и его внучатой племянницы, объявились на свет и несколько очень интересных проектов.

С появлением Interstate '82 пришлось переквалифицироваться. Как ни крути, а это все же не симулятор. И больше action, нежели аркада. Поэтому обзор (мой, кровный!) выслан далеко за пределы Simulation/Sports в неизведанный Action.

А вот на что следует обратить внимание по части аркадных гонок, так это на Killer Loop. После того, как Reckless Driver ночь полетал на скоростных аппаратах, смотреть на него было страшно. Да и ездить с ним до метро – ощущение не для слабонервных. Несясь по Ленинскому проспекту на своей колымаге (Иномарка "Запорожец", аднака!) со скоростью под 170 километров в час, он успокаивал меня тем, что это вовсе не скорость еще, а детские бирюльки и что после полетов по трассам Killer Loop ему уже ничего не страшно. А вот мое мнение его не интересовало.

Амбиции упомянутого товарища были несколько приуменьшены, когда я попросил его продемонстрировать свое мастерство в STCC. Товарищ немедленно выбрал BMW и в первом же повороте исполнил финт с разворотом на триста шестьдесят градусов. Причем умудрился продолжить движение по прямой. Всем было очевидно, что данный трюк – простое стечение обстоятельств. И как только RD об этом доложили, он пафосно выкинул джойстик и долго потом ни с кем не разговаривал. Вздорный тип.

В своеобразной рубрике "отстой раздела" сегодня вы обнаружите поделку на тему футбола. Эмоции Александра Лашина были ограничены страницей, но и в нее он смог впихнуть много нехороших слов об этом "чудо-соккере".

Очередное разочарование принес симулятор ралли от пионеров данного жанра Magnetic Fields. Игра явно создавалась как потенциальный хит, но кроме графики, по большому счету, ничем похвастать не может.

В остальном, без сюрпризов. Стоит правда, отметить факт нарождения еще одного конкурента EA Sports в лице американских девелоперов FOX Sports. После неплохого хоккея ребята разродились в меру удачным баскетболом.

В целом, с приходом трех нолей жизнь не изменилась. Как катилась размеренно дальше, так и катится. Игры случаются хорошие довольно часто, за что разработчикам спасибо. Индустрия встала на путь профессионализма с целью извлечения максимальных прибылей. Берегись кино и прочий шоу-бизнес!

Не без уважения,
Леонтий Тютелев

Raceage

Reckless Driver

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Immersion Technology
Разработчик	Ratbag
Срок выхода	Не объявлен

К выходу готовится автогонка с сюжетом – явление на игровом небосклоне нечастое. Вы не обидитесь, если я вкратце, совсем чуть-чуть, о нем...





Земля, год 2038. Население планеты сильно полюбило автогонки. Как следует из заявлений авторов, изобрели и машину времени. Вывод: появилась возможность выяснить, кто же является "самым-самым" гонщиком за всю историю автоспорта. Сказано – сделано. Устроили чемпионат RaceAge Championship, который проходит в трех временных эпохах. Первая – период становления автомобильных состязаний – 1958 год (что-то разработчиков в прошлое потянуло). Второе – наше время – год 1998. Ну, а третий период, как нетрудно сообразить, приходится на 2038 год.

Чем "чревата" победа? Очень пафосной наградой, причем не материальной. Так, победителю одной эры присваивают звание "Героя" (не труда ли?). Если вы сподобитесь оказаться на высшей ступени пьедестала дважды, то участи быть названным "Легендой" вам также не избежать. Ну, а в случае тройного успеха (держитесь!) вам присвоят "Мифологический статус"! Заманчивое предложение? Тогда вперед.

Каждая эпоха автомобилестроения предполагает наличие соответствующих машин и трасс. По всей видимости, реальными образцы не будут.

Первая эра будет выделяться в основном за счет опасных дорог, где каждое неверное движение руля может означать конец не только гонки, но и жизни.

Вторая эра характеризуется наиболее быстрыми и маневренными в игре автомобилями – лучшими образцами автомобилестроения.

А как же будущее? Неужели там разучились строить машины? – справедливо поинтересуетесь вы. Нет, – гордо отвечу я, - не разучились! Просто, колесные средства передвижения "вымерли, как мамонты". Wipeout наглядно показал, что нас ожидает через полсотни лет – парящие над землей суперскоростные девайсы. Разработчики из Immersion Technology полностью согласны с коллегами из Psygnosis и представляют нам нечто очень похожее. Заезды на подобных приспособлениях по скоростным трассам 2038 года – заключительный этап соревнований.

Такова игрушка. На первый взгляд, все очень интересно. Три вида соревнований, разные трассы, разные автомобили. Неплохая графика. Смущает меня в данном случае лишь название команды разработчиков (Immersion Technology, напомню), нигде доселе себя не проявившей. Боюсь, что физика машин будет схожа, и различия эпох выразятся лишь во внешнем виде автомобилей. В общем, боюсь, что первый блин будет комом. А с другой стороны, люди советуют быть оптимистом. Буду оптимистом... но от игры все равно ничего "сверхпланового" не жду.

Александр Лашин

Total Soccer 2000

Жанр	Спортивная аркада
Издатель	Iridon Interactive
Разработчик	LiveMedia UK Ltd.
Требуется	Pentium 75, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb, 3Dfx
Multiplayer	Hot Seat
	Windows 95, 98

Total Sucker 2000

Лично я все понял сразу. Не может серьезный футбольный симулятор называться Total Soccer. А вот аркаде это по плечу. Мои подозрения оправдались на все сто процентов уже при появлении стартового меню. Игра - suxx, в этом я уже не сомневался. Такая непоколебимая вера в свою правоту объяснялась тем фактом, что в меню приходилось действовать "клавой" - мышь игрушка упорно игнорирует. Увы.

Во-вторых, после великолепнейшей музыки FIFA 2000 та попса, что звучит в меню TS2000, нормально слушаться не может. И дело не в том, что кто-то любит попсу, а кто-то нет, просто сама музыка очень надоедливая и низкокачественная. Я вот, например, не люблю поп-рок и брейкбит, но в FIFA'х музыку никогда не отключал. Потому что классная. Особенно в последней части. А в TS2000 - вырубил через пять минут.

Режим матча окончательно добивает и без того чуть живую надежду (первая буква - строчная ;)). Управление... Самое плохое, что для паса или удара игрока требуется *вручную развернуть* того в нужную сторону. Когда вы такое в последний раз встречали? Нет нормального отбора мяча, он производится компьютером самостоятельно и по непонятному алгоритму. А подкаты - это вообще нечто. Из-за этих самых подкатов игрок (не тот, что на поле, а тот, что за компьютером; геймер, короче) железно получает за матч штук пять-шесть, а иногда и семь "горчичников". Поскольку подкатываются в основном защитники, то большАя часть карточек приходится именно на них, и удаления довольно часты. Но грубят не только игроки обороны. Из-за дурацкого управления, когда на одной и той же клавише стоит и удар по воротам, и подкат, форвард часто после удара катится под "того-кто-поближе", а в результате...

Мрак!

Графика. Это что-то жуткое. В режиме матча все происходящее демонстрируется... з-з-з... не ниже, чем с перекрытий свода стадиона (высоко...). Графика в этом режиме спрайтовая, футболисты - этакие Винни-Пухи, вразвалочку бегающие по газону. Посредственно, надо заметить, это все выглядит. Ну, и естественно, камера в единственном экземпляре. А вот повторы сделаны в 3D и точек обзора уже несколько. Но графика не лучше, чем в режиме матча.

Если сказать, что звук бедный, то это будет абсолютной неправдой. Звук нищ. Десяток .wav'ок паршивого качества со звуками ударов по мячу, мяча по штанге и гулом трибун. Нет комментатора. Вы представьте, нет комментатора! В наши-то дни! Я понимаю, что это аркада, а не симулятор, но к хорошему, как известно, привыкаешь быстро. В FIFA'х, например (EA Sports'овских, ясное дело), комментаторы есть уже пять лет, мы к этому привыкли, и отвыкать, по понятным причинам, не желаем.

Искусственный интеллект предпочитает индивидуальным действиям командные. На легких уровнях сложности играть еще можно, хотя то, как AI забивает голы, все равно напрягает, а вот на максимуме... Комп реализует ВСЕ голевые моменты. В обороне прессингует полным составом, не подпуская даже к штрафной. Это для мазохистов. Аркада - это должно быть легко и весело, товарищи! А тут взмокнешь, пока к воротам подберешься. При этом в твоих воротах "кожаная сфера" уже успеет побывать раза четыре.



Жуть!

Что еще сказать? Составы реальные, но игра от этого лучше не становится. В чемпионате матчи можно проводить только через один - нечетные поединки симулируются, а четные играются. Почему - загадка. Типа "special feature" и все такое (догадайтесь, чей copyright ;)). Удар с центра производится автоматически (!). Даже на приставках такое не часто встречается (насколько я слышал - сам-то в консольные игры не играю). Пенальти сделаны по-идиотски. Вправо-влево бегает указатель, указывающий направление полета мяча и в нужный момент надобно нажать на "удар". Реализуется примерно два "одиннадцатиметровых" из десяти...

Игра позиционируется разработчиками, как "наливай да пей", то есть время освоения должно быть равно нулю. Не справились девелоперы...

А что в итоге? Total Soccer 2000 можно ставить под стекло и помещать в музей компьютерных игр как наглядный пример *худшей спортивной аркады*. Но играть в него - никогда и ни за какие коврижки.

P.S. Впрочем, если вы любите примитивные футбольные аркады и не пасуете при виде мощного AI, то можете прямо сейчас идти и покупать TS 2000, а статью воспринимать исключительно как старческое брюзжание автора, вызванное наступлением долгожданного Y2K :).

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○
Управление	●●●●●○○○○○

Рейтинг 4.9

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Сергей Нефедов

Flanker 2.0, вам – взлет!

Жанр	Flight-Simulator
Издатель	Mindscape
Разработчик	Eagle Dynamics
Требуется	PII, 64 Mb RAM, 3Dfx (16 MB)
Рекомендуется	PIII, 128 Mb RAM, Voodoo 3 (32 MB)
Multiplayer	Internet, Сеть

Долгожданный...

Ну вот, дождались наконец-то! Маленькая точка, появившаяся на горизонте экрана, быстро превратилась в образ знакомого Су-33; через несколько мгновений – скрип покрышек, удар гаком о палубу, зацепление за аэрофинишер. Сразу после остановки, складывая крылья и стабилизаторы, – отворот за линию безопасности направо, к "острову" авианесущего крейсера "Адмирал Кузнецов".



■ На палубе "Кузнецова"

Нет, это не очередная видеохроника взлетно-посадочной практики на палубе первого авианосца России. Это кадры из жизни виртуальных Су, воспроизводимых долгожданным Flanker'ом 2.0. Сие хваленое творение постигло нас намедни и потрясло изрядно. Правда, в первую очередь кошелек. Подробности же таковы: при первой попытке установить софт на железо, прошедшее регулярный апгрейд в прошлом году, было отмечено следующее: организм ящика поднатужился и встал "колом", только тихо играла патриотичная музыка, а монитор воспроизводил полный "чехол" (термин из летного жаргона, обозначающий туманную ночь с нулевой видимостью). После хирургического вмешательства для имплантации Voodoo 3 и нового харда, со второго пинка вожделенный Flanker 2.0 появился во всей своей многорежимности, хотя и поскрипывал в случае присутствия в миссиях объектов числом более 15. Видимо, со следующей получки придется раскошеливаться и на новый камушек. Так что обрадую сразу: если вы не обладаете железным другом, набитым Pentium III, 64 MB RAM, хорошей AGP'шной мамой и минимум 900 MB свободы на HDD (700 для основных и 200 для свап-файлов), то первое потрясение испытает ваш бюджет для приобретения вышеназванных штучек. Мысль о возможности джентльменского соглашения разработчиков Flanker 2.0 из Eagle Dynamics с производителями железа так до сих пор и не покинула мою голову. Что ж, за удовольствия надо платить.

Крым

Первое, что радует глаз – это воспроизведение всех деталей аэродромов базирования вплоть до мелочей, с обилием разветвленных рулежек, капониров и железобетонных укрытий, не говоря уже об аккуратного вида деревьях, которыми засажена прилегающая местность.

Неужели так везде? После взлета и облета окрестностей удивляешься, насколько точно переданы ландшафт, расположение населенных пунктов и их застройка, а также вид всех остальных наземных объектов. Дело в том, что при создании 3D-terrain виртуального Крымского полуострова широко использовались спутниковые фотографии и точные карты, и это позволило разработчикам из Eagle Dynamics приблизить ощущения от восприятия окружающей действительности настолько близко к реальным, как никогда раньше.

Подобным образом дело обстоит и с погодой. Облака потеряли острые углы, зато приобрели различные оттенки цвета и плотность, точь-в-точь как настоящие, да и светила небесные стали себя вести подобающе. Но, надо заметить, такой реализм обходится дорогой ценой – на обработку графики требуются значительные ресурсы hardware, и поэтому при усложнении погодных условий велика вероятность того, что ваш старый (если он, конечно, такой) железный друг заглючит.

Летная модель

При взгляде снаружи на знакомый самолет отмечаешь гораздо более точную проработку его видимых узлов и деталей, включая достоверную окраску. Кстати, об окраске: кроме двух стандартных, применяемых в настоящее время на самолетах ВВС и ВМФ России, вы можете, для более быстрого различия однотипных машин, нарядить некоторые из них в камуфляж демонстрационных экземпляров, включая окраску группы "Русские витязи".

Теперь в кабину. Интерьер Су 27/33 стал выглядеть еще ближе к настоящему, хотя взгляд на перспективу уходящей вглубь нижней части приборной доски вызывает только одну реплику – переборщили. При таком "косом" виде доски рост пилота должен быть не менее 3,5 метров или же он должен сидеть на расстоянии 25-30 см от приборов, что неминуемо оставит его без ног при катапультирова-



■ Четверка Су-33 в полете сомкнутым строем



■ Пара Су-33 готавится к взлету с палубы

нии. Общее впечатление от поведения машины в воздухе сложилось хорошее – самолет стал тяжелее и инертнее, чем Су-27 из Flanker 1.5, хотя и не потерял присущих ему маневренных качеств. Вращение головой – чересчур медленное. При таком темпе шансов выжить в Dogfight –1 из100, так как именно здесь особенно критически звучит "увидел первый – победил".

Конечно, перегрузки отрицательно влияют на способность вертеть репой, но связь скорости такого движения от перегрузки на практике эксплуатации Flanker 2.0 отмечена не была. Если горючее на исходе и пилоны пусты, а враг наседает, то можно, изловчившись, сесть на любой свой аэродром или авианосец, пополнить запасы – и снова в бой!

О заправке в воздухе остается только мечтать, глядя на проплывающие мимо Ил-78 и КС-10. Прорезался голос РИТы – речевого информатора. Полезная штука, но не всегда. Когда бывает совсем тяжело и больно от виртуальных перегрузок, а кто-то в это время прямо в ухо тебе бухтит: "Maximum G, maximum angle of attack...", так и хочется попросить голос заткнуться, причем не самым галантным образом. Кстати, в некоторых строевых частях РИТу намеренно отключают, дабы не портила нервы. Вот и вчера: тяну к родной палубе на последних каплях керосина после нехилой заварушки у берегов Турции, а в наушниках – "bingo fuel... bingo fuel... bingo fuel... " с интервалом в три секунды, и так до самой посадки... Эх, вот только бы знать, где же у нее кнопка! Отдельно хочется сказать о звуке: такого мы еще не слышали! Во Flanker 2.0 отличаются не только тона звучания двигателей самолетов и ракет, свойственные каждому из них, но даже характер и громкость звучания каждого из объектов в зависимости от угла взгляда на него при использовании опции внешнего обзора, что чрезвычайно обогащает впечатления от... чуть было не сказал "игры". Один из разработчиков софта как-то поделился секретом достижения такого реализма – при моделировании озвучки персонажей симулятора использовалось большое количество фонограмм звучания живых оригиналов.



■ Сход с тромплино

Палуба

Как уже сообщалось, у счастливых обладателей Flanker 2.0 появится возможность попробовать как Су-27П, так и Су-33, причем второй не только с Крымских аэродромов (число которых, кстати, почти удвоилось и приблизилось к реальному), но и с палубы "Адмирала Кузнецова". Последняя затея при отсутствии опыта больше похожа на цирковые трюки.

При попытке поднять машину при максимально разрешенном взлетном весе с трамплина корабля первые пару десятков раз надежда на успех тонет вместе с регулярно падающим в море самолетом. Потом доходит, что разбег самолета по непонятным пока причинам начинается секундой раньше, чем двигатели выходят на режим полного устойчивого форсажа. В жизни же самолет перед разбегом блокируется на палубе задержниками, которые отпускают колеса лишь через пару секунд после того, как движки развили 100% тяги на форсажном режиме. Хотя в реальной практике был и случай "перебора" – задержники не убрались с первого раза, еще через пару секунд прогорела облицовка газоотбойных щитов, которые поднимаются сразу за самолетом и охлаждаются забортной водой. В результате – клубы пара, вторая попытка освободить трясущийся на форсаже Су-33 и – удача – самолет взлетает, после чего аварийная партия устраняет последствия на палубе. Возвращаясь к Flanker 2.0, дам первый совет: на взлете с авианесущего крейсера первые моменты после схода с трамплина до набора скорости 250 км/ч следует держать ручку до упора на себя (не забывая о том, что джойстик тоже имеет ограничения по перегрузке), после чего надо работать ею очень аккуратно, держа угол атаки в пределах 20-22 градусов. При этом не забудьте убрать шасси сразу после отрыва, это поможет при наборе столь необходимой скорости.

Американским коллегам по палубной авиации хочется позавидовать – их самолеты разгоняются до взлетной скорости паровыми катапультами, и янки имеют 95 шансов из 100 успешно взлететь, даже если

авианосец дрейфует, т.е. не имеет хода. Хотя и у них иногда случается cold cat shot (холодный выстрел), при котором судьба пилота зависит от его реакции – на принятие решения о катапультировании в таком случае отводится две секунды. Посадка же на палубу – не менее рискованная затея.

Главное – это очень аккуратно удерживать крестик курсоглиссадного маяка (или курсовертикали) в центре отметки на HUD'е и работать газом так, чтобы посадочная скорость все же превышала рекомендуемую километров на 30-40 в час. Это исключит проваливание самолета при инстинктивной уборке газа перед срезом рампы, что поможет избежать фатального исхода, а также даст больше шансов на успех при уходе на второй круг. По правилам реальной посадки на авианосец, при касании колесами палубы двигатели немедленно переводятся в режим полной тяги (*но не форсажа!* – С.Н.), дабы обеспечить возможность ухода машины на второй круг, если гак не захватит ни один из тросов аэрофинишера – системы, позволяющей останавливать самолеты посадочной массой до 30 тонн при скоростях до 300 км/ч на дистанции 60-90 метров.

При убеждении в захвате троса пилот должен перевести движки на малый газ и отрулить вправо, дабы освободить угловую посадочную полосу для коллег, заходящих на посадку вслед. При попытке повторить подобное во Flanker 2.0 убеждаешься, что через секунду после захвата троса он отцепляется от гака автоматически и при добавлении газа при касании, как полагается, неизменно скатываешься с палубы в Черное море. Так что если и в итоге десятой попытки вы опять видите очередной факел на палубе – все, что остается от Су-33 после неудачи с посадкой, – то включите автопилот и повторите пять-семь traps (заходов – жаргон палубной авиации США) в автоматическом режиме, внимательно наблюдая за действиями железного помощника. Очень жаль, что разработчики Flanker 2.0 обломили возможность дружественного визита на американский авианосец, видимо, руководствуясь принципиальной разницей методик взлета русских и американских палубных самолетов.

При касании палубы Vinson'а колесами ваш виртуальный Су превращается в такой же (слава Богу!) виртуальный жертвенный костер, даже если заход на посадку произведен в автоматическом режиме и по всем правилам. Изрядно удивляет тот факт, что курсоглиссадный маяк американского авианосца во Flanker 2.0 вполне совместим с приемно-исполнительными устройствами Су-33, совершенно без проблем выдает данные для посадки на HUD Су-33 и даже, как уже было отмечено, работает в режиме обеспечения автоматической посадки, вплоть до момента катастрофы... Рассуждая логично, Су-33 способен припалубиться на "американца", причем визуально, используя только огни светотехнической посадочной системы, поскольку как принципы посадки, так и размеры палуб и возможности корабельных тормозных устройств у авианосцев США и России идентичны. Взлет же может осуществляться так же, как во время Второй мировой войны Дуллиттл поднимал бомбардировщики B-25 с палубы USS Hornet: при облегченной взлетной массе самолет стартует от кормового среза рампы в направлении носовой части полетной палубы, полная длина которой у Vinson'а 333 метра, чего вполне было бы достаточно для обычного отрыва Су-33 по-сухопутному, без использования трамплина.



■ Уфф... Припалубился!

Редактор миссий

Flanker 2.0 предоставляет возможность организовать коалиционные сражения, с применением широкого спектра систем вооружения как российского производства, так и Made in USA, причем союзниками могут быть любые из четырех стран: Россия, Украина, США и Турция. Как уже упоминалось, вы сможете встретиться со всем сегодняшним семейством F, а также A-10, F-117, B-1, B-52 и KC-10.

Российский авиапарк пополнился МиГ-25РБ, Су-39, Ту-160. Перечислять пополнение наземных и надводных образцов техники не имеет смысла, скажу только одно: много. Но появление американского авианосца Vinson типа Nimitz, конечно же, событие. Первый раз появилась возможность "на практике" попытаться отправить его к рыбам. Что ж, попытка – не пытка, но здесь советов не даю, попробуйте сами, на свой страх и риск – так интереснее. Скажу только одно: дело это столь же хлопотное, сколь и увлекательное. Особо хочется отметить возможность реализации кампаний, где все события и расстановка сил меняются с учетом результатов предыдущих миссий, как говорится, a la guerre comme a la guerre. Однако нельзя не отметить и обратную сторону медали: огорчило отсутствие активных вертолетов. Ведь именно моделирование боя современного боевого вертолета с истребителем уже второй десяток лет занимает умы стратегов многих стран. Как было бы здорово схлестнуться на Су-27 с AH-64 B Longbow или попробовать остроту зубов "Черной Акулы"! Да и наборы вооружения, которые предлагаются для реализации миссий класса "воздух-земля", часто отличаются нелогичностью состава, например, для подавления ПВО в дополнение к четырем ракетам Х-31 вам предложат две обычные бомбы ФАБ-500, которые вряд ли удастся применить без риска получить в лоб пару зенитных ракет с тепловой или оптической системами наведения от неизлучающих комплексов типа Стрела. Для борьбы с ними намного безопаснее использовать ракеты "воздух-земля" типа Х-29 издалека, не заходя в зону поражения зениток. Гораздо интереснее и логичнее выглядела бы возможность выбирать состав вооружения самолета самостоятельно, на каждую пару точек внешней подвески – так, как это реализовано в F-15 от Janes и некоторых других симуляторах. Также чересчур усложнен интерфейс разбора полетов. Во-первых, промахи не фиксируются. Во-вторых, результаты стрельбы при нанесении летальных повреждений выглядят не совсем ясно – фиксируются



■ Х-41 в момент отделения от Су-33

только попадания, и после –взрыв или катастрофа. В случае, если по воздушной цели вы стреляли вместе с Wingman'ом, будет неясно, на чьем борту рисовать очередную звездочку.

Оружие

То, что приводило в восторг во Flanker 1.5, здесь заставило задуматься, потом еще раз порыться в справочниках и прокрутить кадры видео. Речь идет о реализации существующих систем вооружения во Flanker 2.0. Применение оружия вашего Су в ряде режимов стало гораздо сложнее. Трудно сказать, насколько шагнули разработчики в сторону реализма с зтими увлекательнейшими процедурами, но выбор цели в режиме дальнего воздушного боя вручную, с помощью курсора, передвигающегося по HUD со скоростью пьяной улитки, – зто уж чересчур! Тем более что РЛС последних серий Су-27, а также, по всей видимости, и Су-33 должны иметь возможность не только автоматически захватывать наиболее опасную цель, но и сопровождать две и более целей одновременно "на проходе" (track-while-scan), обеспечивая стрельбу залпом по всем сопровождаемым целям несколькими ракетами Р-77 с активной головкой самонаведения (российский ответ на AIM-120).

В кого ведется огонь, остается лишь догадываться, так как, в отличие от Flanker 1.5, вы остаетесь в полнм неведении, в какую цель летит ваша ракета (конечно, если не используются опции внешних видов объектов, которые в жизни никогда не предоставляются). Согласен, что распознать марку самолета радар Су-27 и Су-33 вряд ли в состоянии, но определить по радиолокационной сигнатуре (форме и плотности радиолокационной отметки) цели тип аппарата – истребитель, бомбардировщик или крылатая ракета – он должен. Тем более удивило отсутствие указания данных сопровождаемой цели – удаление, скорость, высота и курс. Такое по силам даже системам, разработанные четверть века назад. Кстати, определение типа летательного аппарата и его государственной принадлежности редко составляет проблему для опытных зкипажей американских Е-3 (AWACS). Хочется надеяться, что и с А-50 дело обстоит не хуже. Однако Flanker 2.0 даже в присутствии российской "летающей тарелки" не выведет на зкран вашего индикатора сведения о том, с кем придется иметь дело.



■ Р-77. Сейчас как бабахнет!

Работа бортового радара в режиме "воздух-земля" также огорчила своей псевдореалистичностью. Обнаружение цели типа авианосец на абсолютно ровной поверхности моря в режиме низкой частоты повторения импульсов – т.е. попросту обзора горизонта – происходит на дальности не более 40 км, и зто при высоте полета около 10 000 м. Близковато, знаете ли, особенно если учесть, что в одиночку авианосцы по морям не ходят. Так что вероятность схлопотать "Standard Arm" от кораблей охранения при попытке атаковать USS Vinson с использованием Х-41 Москит очень велика.

И зто несмотря на то, что дальность пуска Москита превышает 100 км и позволяет не приближаться так близко к авианосной группе, естественно, при условии обнаружения цели на подобающем расстоянии.

При зтом не стоит забывать, что доблестный американский флот располагает F-14 с ракетами AIM-54 Phoenix, что, кстати, очень неплохо реализовано. Но об зтом позже и отдельно. Однако, даже выпустив противокорабельный боекомплект по американскому авианосцу, не всегда можешь быть уверен в том, что все ракеты долетят до корабля. Прецедент перехвата зенитным комплексом Sea Sparrow половины "противокорабелок" Х-41 и Х-31, выпущенных в USS Vinson, также вызвал некоторое замешательство.

Дело в том, что блок управления зтой системы корабельной ПВО, разработанной в начале семидесятых годов, физически не может выдавать данные целеуказания для стрельбы по целям, скорость которых превышает М3, не говоря уже об азродинамических ограничениях самой ракеты Sparrow всех ее модификаций – как MIM-7 класса "поверхность-воздух", так и AIM-7 "воздух-воздух". В доказательство приведу очень показательный случай, произошедший в воздушном пространстве пограничной зоны Сирии и Израиля перед очередной

арабо-израильской войной в 1978 году. Незадолго до этого ВВС СССР предоставили сирийцам несколько разведывательных МиГ-25РБ вместе с экипажами для ведения фоторазведки над всей территорией Израиля. Появление МиГ-25 в небе Израиля было воспринято как наглая выходка сирийцев, и сразу же последовали неоднократные попытки перехватить непрошеных гостей, летавших, где им хотелось, но на недосягаемой высоте 25 000 м со скоростью 3000 км/ч. Лучшим истребителем, которым тогда располагал Израиль, был F-4E Phantom. Однако ни по потолку, ни по скорости он и рядом не был с "двадцать пятым" и при подъеме по тревоге был не в состоянии выйти даже на рубеж захвата цели бортовым радаром. Однако разок израильтянам почти повезло: в момент прохода МиГ-25 в строну сирийской границы совсем недалеко оказалась пара Phantom'ов, патрулировавшая на большой высоте. После получения приказа и грубого целеуказания ведущий разогнал F-4 до М2 в сторону нарушителя и с дистанции около 10 км, после уверенного захвата цели в сопровождение и ее визуального обнаружения, произвел пуск Sparrow. То, что произошло секунду спустя, стало позже легендой: у пилота Миг-25 истошно завопила "Береза", и он, двинув сектора газа до упора вперед, перевел МиГ в пологое пикирование, так как ни о каком противоракетном маневрировании на скорости М3 не может быть и речи. Израильский пилот наблюдал следующее: после некоторого приближения AIM-7 к разведчику через секунду расстояние между ними стало медленно увеличиваться, и через некоторое время сработал самоликвидатор ракеты. После приземления буквально удравшего от ракеты МиГа на аэродроме техсостав, в свою очередь, лицезрел насквозь прогоревшие форсажки и до основания взмокшего пилота... Так что завышение возможностей системы Sparrow налицо. Добавлю, что персонаж МиГ-25 РБ существует и во Flanker 2.0, но вот разогнать его до 3300 км/ч вряд ли удастся.

А вот про знаменитый Phantom разработчики симулятора забыли, хотя его современники МиГ-23 и МиГ-27 присутствуют. И это несмотря на то, что как Турция, так и десяток других близлежащих государств до сих пор имеют на вооружении F-4. Эффект от применения свободнопадающих боеприпасов также оставляет желать лучшего. Так, при попадании парой фугасок ФАБ −500 в шеренгу из стоящих рядом самолетов уничтожаются лишь два из них, при этом окружающая техника не получает никакого видимого ущерба. Нонсенс, да и только! Попадание бомбовыми кассетами типа РБК-500 также поражает максимум



■ МиГ-25 РБ на большой высоте

две-три рядом стоящие машины, причем загорающиеся медленно и неуверенно, как будто они обработаны огнеупорным составом, хотя, судя по документальным видеокадрам, суб-боеприпасы РБК-500 превращают в кашу любую небронированную технику на пространстве длиной 200 и шириной до 70 метров в течение двух-трех секунд, причем весьма эффектно. Пуск НАР С-8 Flanker 2.0 позволяет только залпами, чего в жизни можно и избежать, расходуя боеприпасы по одному-два. Пары разрывов осколочно-фугасной боевой части С-8 бывает вполне достаточно, чтобы запалить стоящий на аэродроме истребитель. Не могу не сказать и о зенитных системах: поражение моего Су-27 на высоте 13 000 м ЗРК Куб также вызвало массу негативных эмоций, так как перед вылетом такая высота полета была рекомендована как недосягаемая для Куба, который поражает цели до потолка 11 км.

Обычно предельной высотой поражения ЗРК считают ту, на которой скорость ракеты после выгорания топлива падает настолько, что ее рули теряют эффективность и не могут управлять ракетой. При достижении этого порога должен срабатывать самоликвидатор, так как иначе есть риск подрыва ракеты вблизи несанкционированных на обстрел объектов при продолжении неуправляемого полета смертоносного подарка по инерции. Вероятность попадания выпущенной ракеты класса "воздух-воздух" в цель порядка 0,9, что вполне соответствует действительности, так что здесь к разработчикам не возникло никаких претензий. Также отмечаешь и расширение возможностей по



■ Куб на позициях

применению противорадиолокационных ракет Х-31. Если Flanker 1.5 разрешал пуск Х-31 только тогда, когда радар ЗРК захватывал ваш Су в режим сопровождения, т.е. в ваш самолет, по всей вероятности, уже летела ракета, то во Flanker 2.0 Х-31 наводится любую радиоизлучающую наземную цель, независимо от режима работы РЛС. Надо признать, что подобная возможность обеспечивает гораздо большую безопасность Дикого Горностая (Wild Weasel – так называют в США самолеты, выполняющие задачи борьбы с объектами ПВО). Очередной интересный случай из жизни: во время налета В-52 на позиции республиканской гвардии Ирака зенитные комплексы подавлялись группами F-4G Wild Weasel, производившими превентивные пуски противорадиолокационных ракет HARM, т. е. ракета наводилась на работающую РЛС противника уже в полете по мере приближения к зенитному комплексу. На этот раз HARM захватил работающий радар... кормовой стрелковой установки Stratofortress'а. Через несколько секунд ракета пробила хвостовую часть бомбардировщика насквозь... и не взорвалась.

Стрелка спасло то, что на последних модификациях В-52 его рабочее место не в хвосте, а в общей кабине экипажа. А сам же bomber долетел до базы и был отремонтирован. Кстати, именно во время операции Desert Storm в1991 году иракцы, убедившись в неизбежности уничтожения работающих РЛС, изобрели тактику кинжального огня: радар сопровождения ЗРК включался только после визуального обнаружения цели, немедленно производился пуск 2-3 зенитных ракет с интервалом в секунду, после чего расчет комплекса разбегался подальше и прыгал в заранее подготовленные окопы. Таким образом, в частности, был сбит F-14B из эскадрильи VF-103. Если бы разработчики Flanker 2.0 позволили бы варьировать время появления активного зенитного комплекса, как это можно делать в отношении самолетов, то моделирование такой тактики ПВО и методов ее преодоления стало бы еще одним плюсом софта.

Dogfight & BVR – советы постороннего.

Не могу не поделиться впечатлениями о реализации самого, пожалуй, увлекательного режима воздушного боя, который, при отсутствии по ряду причин ракет у оппонентов, происходит по тем же законам и правилам, как и полсотни лет назад. Основная задача участника dogfight – выйти противнику в заднюю полусферу, или, попросту, в хвост и, изловчившись, пропороть его очередью из бортового стрелкового оружия так, чтобы способность лететь он в результате утратил. Первое впечатление о dogfight'е во Flanker 2.0 – выглядит, как на экране видеохроники. Те же большие угловые скорости перемещения цели, те же растянутые петли и виражи, гораздо более реально ощущается стрельба из пушки: короткие (из-за перегрева ствола) очереди и вполне реально воспринимаемая скорострельность. И, конечно же, пара слов о некоторых из оппонентов: очень трудно справиться с F-16 и, тем более, Миг-29. Эти машины легче и, следовательно, не так инертны, как Су-27 и Су-33, хотя по тяговооруженности сопоставимы. Выйти им в хвост в случае, если пилоты AI имеют уровень подготовки выше Good, – большая и редкостная удача. У F-18 тяговооруженность поменьше, и это дает Су преимущества, ощущаемые уже через пару петель. С основным противником, F-15, дела обстоят так: Eagle, несмотря на небольшой проигрыш в тяговооруженности, очень неплох на вертикалях почти во всем диапазоне высот и, в отличие от Су-27, не штопорит. Поэтому наилучшие шансы его покосить – в случае удачной попытки навязать бой на виражах, но при этом следует запастись терпением и не перетянуть на себя ручку. Через четыре-пять полных разворотов характерный двухкилевой зад F-15 должен появиться где-то перед вами, и тогда главное – не промахнуться.

Про А-10 скажу одно: если вы встретились с этим "чебурашкой", то тормозите машину, выпускайте закрылки и на пределе срывных режимов используйте возможность зайти к нему в хвост на виражах. Как это ни странно, через несколько кругов появляется возможность его зацепить. Не советую пытаться отрываться от Thunderbolt'а на форсаже по прямой – его тридцатимиллиметровый Avenger достанет вас даже на дистанции, превышающей два километра, а уж резко и точно довернуть на ваш Су Thunderbolt'у вполне по силам, и тут уж – будь здоров! Но, опять же, А-10 – машина тяжелая и, несмотря на низкую удельную нагрузку на крыло, тяги для эффективного вертикального маневрирования ей не хватает. Поэтому снова придется скрести брюхом землю и гоняться за этим "танком" на предельно малых высотах, на которые он вас непременно затянет. Особый разговор про F-117 Nighthawk. Решил как-то проверить этот летательный аппарат, больше по виду напоминающий палатку, на сопротивляемость его конструкции снарядам ГШ-301. Дал первую очередь, промазал и только спугнул парня. И что тут AI стал на нем выделывать! Резкий отворот F-117 вправо-вверх с набором высоты, и при это почти без потери скорости, затем уход до потолка 12 000 метров по спирали, причем радиусом меньше, чем мог себе позволить мой Су-33! В общем, догнал я его минуты аж через четыре, да и то на полном форсаже, при этом РИТа, видимо, чуть было не сорвала голос, постоянно бубня что-то о предельном угле атаки. Судя по документальным видеокадрам, F-117 действительно довольно резв по крену, но наделять это чудо аэродинамики маневренными возможностями F-22 или Су-37 – это уж, извините, ни в какие ворота... Еще раз повторюсь, что скорость воспроизведения вращения головой навевает на мысли о серьезном заболевании шейных позвонков, что несовместимо с нормами летной годности. Поэтому, при отсутствии интуиции для определения оппонента вне пределов прямой видимости, стоит полагаться на индикатор круговой обстановки угроз сис-



■ А этому В-52 повезло меньше...

темы "Береза". Он достаточно четко покажет вам азимут, с которого вас пытаются атаковать. Однако на атакующий самолет, не оснащенный бортовым радаром и не излучающий в радио-диапазоне, как, например, А-10, реальная "Береза" не реагирует. Но не во Flanker 2.0, что слегка удивило, а затем вызвало понимающую улыбку...

По поводу BVR (beyond visual range – за пределами видимости) могу посоветовать следующее: если против вас не работают F-14, вооруженные AIM-54, или МиГ-31 со своим джентльменским набором, то в этом случае есть реальные шансы на успех в воздушном бою на дистанциях от 20 до 40 километров.

Эти шансы еще больше возрастают в случае оснащения вашего Су ракетами Р-77 с активной головкой самонаведения. При применении этой системы оружия нет необходимости сопровождать цель лучом бортового радара до ее встречи с выпущенной вами ракетой – хватает лишь пары секунд подсветки, за это время ракета направляется головкой на цель, и дальше, после ее захвата, преследует цель самостоятельно, вам же в это время предоставляется возможность заняться другими бандитами в порядке приоритета угроз с их стороны. Вот уж действительно – выстрелил и забыл. Только стрелять надо порезвее, как в ковбойских боевиках, используя небольшое превосходство Р-77 над ее американскими собратьями в максимальной дальности пуска... А вот с F-14 вопрос стоит особняком.


■ Су-33 в ближнем бою



Этот очень симпатичный на вид палубный истребитель располагает возможностью одновременно обстрелять ракетами AIM-54 Phoenix четыре-шесть воздушных целей, летящих с разными курсами на дистанции до 100 километров от него самого. Tomcat появился на вооружении флота США в 1974 году в ответ на появлении системы Ту-22 / Х-22 и изрядно попортил нервы российским морским стратегам. В течение доброго десятка лет мы ничего не могли противопоставить F-14, пока не появился Миг-31. Ходят слухи, что реальный прогресс в его разработке на базе Миг-25 начался после появления в руках наших спецов одного из F-14 с ракетами, "выцыганенного" у Ирана. Как это ни прискорбно, но Миг-31 в ближнем воздушном бою больше напоминает тепловоз, а вот Tomcat в амплуа маневренного истребителя может гораздо больше. Но здесь хочется отметить следующее: Миг-31 – "чистый" перехватчик, а F-14, особенно его последние модификации F-14B и, особенно, F-14D, оснащенные двигунами от B-1, заставят вас изрядно попотеть на Су-27 или Су-33, дабы извести хотя бы одного из них в ближнем воздушном бою.

Все это благодаря очень хорошо продуманной аэродинамике "четырнадцатого" (кстати, первого самолета с интегральной компоновкой и видимым отсутствием фюзеляжа – этот ход потом повторили почти все, и Су-27, включая последователей, не стал исключением), а также особенностям управления его крылом с изменяемой стреловидностью. Дело в том, что, в отличие от Миг-23, где крыло имеет три фиксированных угла стреловидности, на Tomcat'е электронная система с реакцией в секунды перекладывает крыло автоматически во всем диапазоне от 19 до 68 градусов так, чтобы сохранить максимальное аэродинамическое качество на любых режимах полета. Советов же для общения с F-14, в случае вооружения его ракетами AIM-54, будет немного (такая же, с позволения сказать, тактика, применима и в случае появления на вашем радиолокационном горизонте МиГ-31):

1. В случае вашего подозрения на присутствие F-14 развернитесь к ним соплами и выжимайте все из двигателей. Даже если прогорят форсажки, то движки просто заменят, естественно, если удастся приземлиться.

2. Напрягите память и спросите себя, нет ли поблизости дружественных С-300, крейсера типа "Слава" или пары Миг-31. В этом случае лучше держать курс на них, под зонтик, так сказать...

3. Если ответ на вопрос номер 2 отрицательный, то летите курсом на свой аэродром, а в случае пиликанья "Березы" попытайтесь сорвать сопровождение вашего самолета головкой Phoenix'а с помощью маневра с очень выразительным названием "хочу жить". Делается это так: заложите разворот с максимальной перегрузкой в сторону приближающейся ракеты, когда она находится на расстоянии 3-4-х километров от вас. Если раньше – она успеет отследить ваш самолет и довернуть на него, если позже – взрыв боевой части AIM-54 даже на расстоянии 200-300 метров сделает из вас решето. Как определить дистанцию до ракеты? Используйте интуицию.

4. При отсутствии последней воспользуйтесь рукояткой катапультирования (CTRL-E) по прямому назначению, не дожидаясь попадания в вас ракеты. Кстати сказать, режима автоматического катапультирования в новой версии Flanker уже нет, что вполне соответствует реальности. Однако ваш виртуальный спасательный стул срабатывает только с третьего удара по клавишам. Так что, когда будете заниматься апгрейдом, не забудьте прикупить лишнюю клавиатурку – пригодится...

К слову сказать, используя именно вышеописанный тип маневрирования, советско-вьетнамский экипаж на Миг-21УБ уклонился таким образом от 15-ти (по другим данным, 18-ти) ракет, выпущенных американскими Phantom'ами группы прикрытия

ударного соединения палубных штурмовиков, бомбившего северовьетнамский аэродром, с которого и поднялась несчастная спарка, дабы потренировать вьетнамца в зоне. Итог этого "избиения младенца" – оба члена экипажа МиГа катапультировались за несколько секунд до того, как их совершенно невредимый самолет с пустыми баками врубился в землю. В бою же на визуальной дистанции F-14 AI'a попытается затянуть вас на предельно малые высоты и будет крутиться на горизонталях, используя преимущества его автоматически устанавливаемого крыла, при этом применяя в качестве оружия вашу же невнимательность в отношении контроля высоты – в такой ситуации шансы задеть землю гораздо больше, чем пасть жертвой Tomcat'овского шестиствольного Vulcan'a. Очень похоже на кадры из знаменитого фильма Top Gun. Возвращаясь к BVR, отмечу следующее: видимо, дабы хоть слега уравнять ваши шансы против F-14 или МиГ-31, разработчики Flanker 2.0 реализовали один уникальный режим воздушного боя на дальних дистанциях, о котором пилоты нашего времени могут только мечтать: в случае поддержки дружественным AWACS'ом ваш Су, не включая своего радара, может обстреливать любые вражеские воздушные цели на пределе дальности своих ракет, при этом оставаясь незамеченным до некоторых пор. Подсветка цели радиолучом в это время осуществляется E-3 или A-50.

При этом дальность стрельбы Р-27РЭ превышает 65 км, и в случае удачи можно одержать победу над F-14 или МиГ-31, оснащенными ракетами дальнего боя. Но если все ваши попытки единоборства с этими монстрами BVR заканчиваются до боли обидно, то выплеснуть накипевшее вам позволит режим Insatnt Combat. Здесь все просто и привычно: выбираете F-14 или МиГ-31 в качестве противника, режим неубиваемости, бесконечное количество своих ракет, опцию автоматического захвата цели – и отводите душу, нажимая гашетку, пока не надоест или пока не сломается джойстик.

Мэйдэй!

О реализации режимов живучести и повреждений хочется сказать особо. Даже при установке сопротивляемости вашего самолета в режим максимальной, близкий разрыв одной- единственной AIM-7 заставит подумать о катапультировании.

Причем на отстреливаемые ловушки ракеты уходят крайне неохотно, как это и происходит на самом деле. В случае же, если в самолет попала ракета с легкой боевой частью или очередь из пушки, то, используя вид снаружи, отмечаешь, что повреждения воспринимаются глазом как воспроизведенные очень грамотно и правдиво – в районе попадания отрывает подвижные поверхности – элероны, стабилизаторы и т.п., и в большинстве случаев начинается пожар. Если горит двигатель, то самолет AI резко теряет в скорости и дает густой шлейф дыма из поврежденного движка, продолжая бороться за жизнь, что редко заканчивается благополучно. Видимо, про системы пожаротушения, которыми оснащаются почти все современные боевые машины, разработчики забыли. Еще ни разу не видел, чтобы начавшийся пожар прекратился – если противник задымил, то в 100 процентах случаев он взрывается через несколько минут и практически никогда не дотягивает от аэродрома. В общем, не без мелких недоработок, но с точки зрения визуализации эффектов – Браво и Бис!


■ Все, что остается от Су-33 после попадании единственной ракеты

Вместо эпилога

Подытожив вышесказанное, нельзя не сказать, что с появлением Flanker 2.0 впервые широкому кругу "летающей" за экранами PC братии предоставлена возможность не только проверки своих навыков в кабинах пары из лучших боевых самолетов мира, но и компьютерного моделирования локальных конфликтов с применением большинства типов существующих систем вооружения, используемых армиями и флотами многих государств. Причем на уровне, реальность которого вполне позволяет применять подобный симулятор военным ведомствам. Единственного, чего, пожалуй, не хватает в качестве приложения для CD с красивой надписью "Flanker 2.0", так это генеральского мундира с парой больших звезд на погонах, а также крылышек на тулье фуражки с голубым околышем. А бравым парням из Eagle Dynamics хочется сказать: больше кабин, хороших и разных, ведь так и чешутся руки потягаться с Су-33 на F-14 или F-18, а также "порулить" Су-39 или, скажем, Ту-160. А представляете, насколько интересным занятием может оказаться работа за экранами мониторов A-50 или E-3, где от сообразительности и умения быстро оценивать обстановку зависит как успех всего воздушного сражения, так и судьбы десятков пилотов. Так что даешь Flanker 3.0! Но желательно – без очередного разительного повышения системных требований к уставшему от реплантаций железу.


■ A-50 над побережьем в районе Фороса

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Реализм	●●●●●●●●○○
Рейтинг	8.9

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

STCC Swedish Touring Car Championship

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Digital Illusions
Разработчик	Digital Illusions
Требуется	P-200, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 266+, 32+ Mb RAM
Multiplayer	Сеть
	Windows 95, 98

Digital Illusions – компания, которой я симпатизирую очень давно. Шведская команда разработчиков не брала на вооружение стахановских принципов и за все время своего существования выпустила два проекта, только один из которых имеет право называться полноценной игрой. Речь идет о совсем маленьком демонстрационном симуляторе под простеньким названием Volvo S40 и выдающемся для своего времени, махрово аркадном Motorhead. Сейчас команда трудится над раллийным проектом, который выйдет под крылом Infogrames. Игра будет называться Rally Masters и обещает оказаться довольно неплохой.

Сегодня же мы рассмотрим произведение, в основе которого лежат шведские шоссейно-кольцевые соревнования. Игра в точности повторяет название одноименного чемпионата – Swedish Touring Car Championship или сокращенно STCC.

Краткая характеристика

Что и говорить, размахом шведское первенство не отличается. Да и откуда ему, собственно говоря, взяться. Страна небольшая, людей немного. Часто случается зима. Ну, а того, что есть, вполне достаточно для проведения гонок местного масштаба. Но прошу понять меня правильно, уровень соревнований вовсе не низок и вполне сравним с английским первенством TOCA. Поэтому и конкурентом у STCC будет очень понравившаяся игрушка от Codemasters, компании, которая также зарекомендовала себя с положительной стороны, и которой лично я симпатизирую не в меньшей степени.

В соревнованиях принимают участие коренным образом перенастроенные и доведенные до гоночных стандартов серийные автомобили. Отличием STCC от TOCA является наличие в списке доступных автомобилей заднеприводного BMW третей серии и ни разу до этого в симуляторах не встречавшегося американского Dodge.

Практически все автомобили в игрушке переднеприводные (исключение составляют уже упомянутый "немец", а также полноприводный Audi A4). Мощность автомобилей колеблется в районе трехсот лошадиных сил, двигатели имеют по четыре цилиндра (здесь исключением стал пятицилиндровый Volvo S40 и Ford Mondeo с шестью цилиндрами).

Пилоты выясняют отношения на восьми трассах. Погода может быть ясной либо дождливой.

Принцип соревнований обычен для кольцевых гонок. После квалификации следуют два подряд заезда, где за первое место начисляется 20 очков. Возможности сохранения между гонками в течение одного уик-энда не предусмотрено.

Полусимулятор

STCC – полусимулятор. Жизнь такого рода поджанру автогонок дала два года назад дебютная игрушка Codemasters TOCA Touring Car. При правдоподобном моделировании поведения машины на трассе и реалистичной физической модели, она была начисто лишена возможности настройки автомобиля.

В STCC также есть свое маленькое аркадное недоразумение. Здесь нельзя разбить машину, то есть отсутствует как таковой алгоритм повреждения. Сей факт смотрится несколько неуместно на фоне великолепной физической модели и потрясающе воссозданного управления. Минус Вам, товарищи шведы.

В остальном все признаки серьезного подхода к делу налицо. В гараже вы сможете поменять, в зависимости от погодных условий и особенностей



трассы, тип резины, изменить передаточные числа трансмиссии, с целью максимально быстрого разгона либо большей скорости. Предусмотрена возможность изменения жесткости подвески и перенастройки тормозов. В общем, достаточное количество опций должно прийтись по душе тем, кто любит самостоятельно готовить автомобиль к выходу на трассу либо подгонять характер авто под свой стиль вождения. Ну, а если вы не очень разбираетесь в нюансах множественных настроек, не печальтесь, компьютер возьмет инициативу в свои руки и проведет минимум необходимых изменений.

Где бы взять руль

Перед нами было бы довольно заурядное творение на тему автоспорта, если бы не два увесистых "но". Первое – это великолепно проработанные модели автомобилей, второе – необычно чуткое и правдоподобное управление.

Признаюсь, по части управления STCC практически не имеет конкурен-



■ Дождь и непоколебимые (во всех смыслох) оппоненты – ностоящее испытоние

тов. К числу реальных соперников можно отнести только Colin McRae Rally и TOCA Touring Cars 2. Однако модель поведения автомобиля в проектах Codemasters была чуточку упрощена, обрублена в угоду повышения игрового интереса. STCC не дает ровным счетом никаких поблажек игроку. Вы хотели настоящий симулятор шоссейно-кольцевых автогонок? Получите его, и не нойте, если будет трудно.

Пожалуй, такое управление даже в чем-то нивелирует отсутствие повреждений. Кажется, именно damage был отдан в жертву играбельности, а управление оставили в неприкосновенности, за что огромное спасибо.

STCC можно позиционировать как идеальный виртуальный учебник для начинающих гонщиков. Посудите сами. Налицо все три типа привода: полный, передний и классический задний. И достаточно проехать на лучших представителях указанных видов трансмиссии: Alfa Romeo 156 (передний), BMW 320 (задний) и Audi A4 (полный привод), чтобы почувствовать разницу и удивиться потрясающей точности моделирования поведения машин.

Случай первый – наиболее простой. Передний привод, вызывающе красная, красавица Alfa. Считается, что переднеприводные автомобили наиболее просты в управлении. STCC охотно это подтверждает. Даже если в повороте возник занос, уверенными действиями ситуацию можно исправить. Поверните руль в сторону заноса и прибавьте газу, ведущие передние колеса буквально вытянут автомобиль на нужную траекторию.

Случай второй. Строгий и солидный BMW. Тут нужно быть внимательней. Ни в коем случае не ускоряйтесь в повороте, ибо резкий снос задней оси стопроцентно развернет автомобиль и поставит его посредине трассы. Хотя, если вы примерно представляете себе повадки "классики", то наверняка не откажете себе в удовольствии пройти пару поворотов в контролируемом скольжении.

Наравне с задним приводом крайне своенравно ведет себя и единственный в игре автомобиль с четырьмя ведущими колесам Audi A4. Здесь совет один – заблаговременно сбавляйте скорость, так как в скольжении четырьмя колесами "Ауди" просто неуправляема.

Разумеется, все вышесказанное можно считать истиной в последней инстанции только при наличии цифровых контроллеров, которые изрядно усложняют жизнь игрока и часто приводят к экстренным ситуациям, вызывая резкие заносы. Но если в наличии руль с педалями, смею предположить, что вы получите массу удовольствия, управляя кардинально отличающимися друг от друга машинами. И заносы будут более контролируемыми и тормозить вы сможете плавней, не вызывая мгновенную блокировку всех колес. Кстати, если она все же происходит, имейте в виду, что вернуть машину на нужную траекторию, не оставив в покое тормоз, будет невозможно.

Читерство

Перед тем, как остановиться на графике со звуком, необходимо сделать пару замечаний касательно поведения оппонентов и некоторых деталей игрового процесса.

Так, не очень понравилась система перенастройки клавиш управления и сейвов.

Во время гонки поведение оппонентов можно охарактеризовать древним термином – читерство. Авторы явно не утруждали себя работой на AI. Следствием такой безалаберщины стало нечестное поведение противников и не-



важнецкая физика автомобилей противников. Вы никогда не сможете сдвинуть машину оппонента с траектории. Она движется словно приклеенная. Кажется, что рядом не максимально облегченные гоночные автомобили, а тяжеленные инкассаторские броневики. Игрок при неминуемых контактах отлетает от противников часто и красиво. Это отрицательно сказывается на игровом интересе. Согласитесь, не очень занятно перемещаться между неуязвимыми машинами и каждый раз старательно избегать с ними столкновений, отлично понимая кому всегда уготована роль проигравшего.

Суммируя

Напоследок, как и обещал, несколько слов о графике и звуке.

Проект смотрится смазливо. Но не из-за того, что отлично выполнены и анимированы задники и чудеснейшим образом проработаны погодные эффекты. Вовсе нет. Просто по трассе несутся изумительно красивые автомобили. Кузова воспроизведены настолько тщательно и любовно, что трудно заметить хоть один острый, неуместный угол. А вот задние планы немножечко бедноваты, но все же отнюдь не убоги. Звук не имеет подобно графике особой изюминки. Обычный средний уровень.

Подводя итог всему, что было сказано, придем к следующему многозначительному умозаключению. STCC обязательно стоит посмотреть хотя бы из-за того, что разработчики создали беспрецедентно чуткое и грамотное управление и красивые машины. Если же откинуть эти аспекты, получим добротный средний уровень и несколько проколов.



■ Не ток хороши зодники, кок проработко моделей овтомобилей

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●●●○

Рейтинг 7.8

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

Карнавала не будет!
или
Rally Championship как еще одна несбывшаяся надежда

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Actualize/DOKA
Разработчик	Magnetic Fields
Требуется	P-II 266, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-III 500, 128 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Сеть

Прошлой зимой мне довелось принять участие в первенстве по виртуальному ралли, организованному компанией "ДОКА". Турнир получился что надо. Помимо представителей компьютерной прессы организаторы пригласили действующих российских пилотов, среди которых наиболее заметными фигурами были братья Больших. Плацдармом соревнований выбрали старую, но боеспособную игрушку от Europress Network Q Rally.

Попытка сравнения сил чемпионов настоящих и мастеров компьютерного автоспорта, к сожалению, оказалась неудачной. Некоторые гонщики впервые видели компьютерный джойстик и попытки водить автомобили "как надо" с помощью "палки радости" не увенчались успехом. В неравной борьбе виртуальные пилоты продемонстрировали полное превосходство над реальными, одержав ничего не значащую победу.



■ Радиотор этой машины теперь является всего лишь украшением

Но не только заездами ознаменовался тот памятный вечер: представители DOKA впервые продемонстрировали скриншоты из будущей локализации Rally Championship. Что и говорить, картинки выглядели весьма многообещающе. На протяжении всего вечера крутившийся на экране ролик показывал опытных пилотов, делившихся своими впечатлениями о проекте и программистов, трудящихся над игрой. Релиз был намечен на весну 1999 года...

В то время победно шел по винчестерам любителей автогонок Colin McRae Rally, и ничем не подкрепленные обещания не произвели на меня ровным счетом никакого впечатления. Однако с каждым месяцем волна слухов и новостей о грядущем ралли все нарастала. Нет, разговоров о революционности не шло, но прослеживались нотки восторга, отчетливо читался намек на то, что готовящаяся к выходу игрушка - просто шедевр и без особого труда займет одно из первых мест в жанре автосимуляторов вообще, а также станет лучшим ралли в частности. В первую очередь выпячивалась графика, во вторую - игровой процесс. И вот, в преддверии Нового года долгожданный проект наконец-то осчастливил нас своим появлением.

Что тут можно сказать? Лично я впечатлен графикой...

Навязанный реализм

Спешу оповестить всех любителей дотошной симуляции – сегодня я буду говорить с позиций *игрока* и главенствующую роль отдам игровому интересу.

Сомнений нет, перед нами настоящий автосимулятор. Так сказать, без поблажек. Аркадой в игрушке даже не пахнет.

Вообще, если принимать в расчет желание авторов воссоздать в игре реалии гонок и результат воплощений этих желаний, то придется признать, что Rally Championship оставил далеко позади стандарт жанра (и стандарт даже на сегодняшний день) – Colin McRae Rally. Посудите сами.

Проект буквально заставляет играть именно в симулятор, независимо от наших желаний. Первый и основной минус творения – чересчур длинные трассы. Сесть и за раз одолеть 30 (а бывает и сорок с лишним) километров разбитой раллийной дороги в ночь – здесь обычное дело. К слову, это двадцать с лишним минут чистого игрового времени. Ну, а чтобы вы по-настоящему прочувствовали всю тяжесть данного прегрешения, проведу параллель с симуляторами первой Формулы. Представьте, что вы приобретаете новый сим, в котором минимальное количество кругов на один Гран-при равняется тридцати. Сильно ли вам понравится такой подход? Думаю, нет. Именно здесь отчетливо прослеживается педантичность разработчиков и желание создать игру, тщательно следующую всем устоявшимся традициям настоящего ралли. Но ведь этого не требуется, в играх свои законы. Кажется, увлечение созданием второй автомобильной реальностью так сильно поглотило разработчиков, что они попросту забыли о самом главном. О том, что необходимо создать не еще один Driver Education, а ИГРУ, в которую будет интересно ИГРАТЬ, а не восхищаться совпадениями с реальностью, обилие которых легко может сделать из любой, даже самой оригинальной идеи откровенную занудность. И вот в этом, смею предположить, главный недостаток Rally Championship.

А ведь и Codemasters при желании могли сотворить гору длинных спецучастков, но, видимо, приставочные навыки не позволили им этого сделать. И слава Богу.

Если вы не играли в Rally Championship, то вам трудно будет понять, насколько трудным и монотонным является процесс прохождения длинных отрезков. Постепенно притупляется бдительность, пропадает концентрация, как следствие увеличивается число ошибок. Маленькие погрешности постепенно перерастают в большие, машина вылетает с трассы, застревает на обочине (такое бывает часто). Немалую роль играют и чисто физические факторы: при продолжительном вглядывании вглубь монитора устают глаза, может заболеть голова.

Естественно, позволительно посмотреть на ситуацию и с другой стороны. В нашем распоряжении единственная игра, которая дает возможность почувствовать себя настоящим пилотом раллийной машины. Но еще один существенный недостаток не позволяет остаться приверженцем подобной точки зрения. Потому как в игре...

Плохое управление

По сути дела вердикт уже вынесен. Средняя физическая модель плюс нудный игровой процесс – и сим уже не сим. К сожалению, плоды многолетней работы программистов из Magnetic Fields разочаровывают.

Когда я впервые сел за руль Subaru Impreza в Colin McRae Rally, меня захлестнула волна приятнейших эмоций, игра очаровала мгновенно. Проект Codemasters дарил нам полнейший контроль над автомобилем. Управление было реализовано таким образом, что даже владелец клавиатуры мог филигранно проходить повороты. Игрок получал истинное удовольствие от вождения автомобиля. Каждое движение машины выглядело логично, можно даже сказать органично. Как в жизни.

А вот проект Rally Championship не тронул. Да и как может понравиться игра (не просто игра, а симулятор ралли), где автомобиль поворачивает не за передними колесами, а по старинке, вокруг воображаемой вертикальной оси, проведенной сквозь центр кузова? Вам не дадут и половины той власти над машиной, что присутствовала в Colin McRae Rally. Одно только рысканье автомобиля при небольших поворотах в стороны чего стоит (доходит до крайностей – steering sensivity приходится выставлять на минимум).

Да, и вообще, о какой симуляции может идти речь, когда автомобиль элементарно не тормозит двигателем! Если полностью отпустить газ, то машина поедет дальше на определенной скорости, а двигатель, вместо того,

чтобы надрывно загудеть, замолкнет.

Невероятно надуманно выглядит алгоритм столкновений. Создается впечатление, что авто раза в два раза легче, чем полагается. Никогда не забуду, как Ford Puma исполнил красивое сальто, выезжая из небольшого ручья. Выглядело это так. Я пропустил мост и машина занырнула в небольшую речку. Скорость была приличной. На выезде из водоема, автомобиль подпрыгнул буквально на месте, эффектно перевернулся в воздухе (почти мертвая петля), приземлился на четыре колеса и резво устремился вперед. До сих пор жалею только об одном. Обидно, что в этот момент был включен вид от третьего – из салона получилось бы более занимательное зрелище.

Любой пригорок, даже самый незначительный зачастую играет роль своеобразного трамплина. Машина исполняет "тройные тулупы" достойные первого Carmageddon.

Дизайн трасс не располагает к красивому прохождению поворотов в заносе – в большинстве случаев приходится нестись по узенькой однополосной дорожке, постоянно рискуя уткнуться в деревья, заборы, или заботливо уложенные прямо у дороги гигантские бревна. А сообщение штурмана о надвигающейся шикане сразу портит и без того дурное настроение. красиво веером пройти связку и не перевернуться на неровности – задача не из легких. Определенно, авторы ставили себе целью как можно сильнее напрячь игрока...

Немного шоколада

Но хватит нудного перечисления недостатков, давайте отдадим игре должное, ведь неоспоримых достоинств у Rally Championship не отнять.

Любой, мало-мальски разбирающийся в симуляторах игрок, наверняка сразу обратит внимание на модель повреждений и настройки.

Система настроек представляет собой усовершенствованную версию из предыдущей игры. Как и прежде в наличие пять основных узлов, которые можно по своему усмотрению отлаживать. Управление, жесткость и высота подвески, передаточные числа и баланс тормозной системы. Может показаться, что настройки немногочисленны и условны. Поверьте, это первое впечатление. Каждое изменение вносит новые черты в характер поведения автомобиля. И если с изменением жесткости подвески можно почувствовать, что информативней стало рулевое управление, то игрушка действительно заслуживает аплодисментов.

А алгоритм повреждений – это отдельная песня. Благо, в игре приходится часто калечить машину и проследить за постепенным выходом из строя многих узлов и агрегатов – не большая проблема.

Автомобиль разделен авторами на почти двадцать уязвимых зон. Портится электрика (и электроника), двигатель, система охлаждения. Изнашиваются тормоза и покрышки. Мнется кузов, разбиваются, покрываясь паутиной трещин стекла. После пары аварий машина начинает вполне натурально "сыпаться". Периодически в центре экрана появляются безрадостные сообщения о том, что накрылся радиатор, и двигатель начал перегреваться, что доживает последние мгновения коробка передач (вынужденно стартовать с третей ступени мне еще не доводилось). После пары жестких столкновений эффектно отлетают бампера. Со временем прогорает глушитель, и звук, издаваемый системой выпуска, становится грубее.

...И, видимо, самый красивый

Но все так главная фишка игры – неподражаемая графика. Решения, использованные разработчиками на сегодняшний момент беспрецедентны. Прошу любить и жаловать, перед вами самый красивый автосимулятор современности. Прежний лидер - NFS:HS довольствуется теперь второй позицией. Единственным заметным изъяном графического оформления являются нелепые (местами) спрайтовые деревья. В остальном Rally Championship непозволительно близко подбирается к представлениям об идеале.

Каждый спецучасток поражает новыми красотами. Солнечный день и уходящая в лучезарную даль дорога. Зимний вечер и недостаточная видимость. Типично пасмурный английский пейзаж с сопутствующим ему депрессивным дождем, капли которого смахивают со стекла дворники. Мерцающая в темноте ночи подсветка торпеды, прозрачные стекла, четкие модели автомобилей. Особенно понравились лучи солнца, пробивающиеся на одной из трасс сквозь кроны деревьев.

На славу потрудились художники – текстуры предельно детализированы и разнообразны.

Но и у этой нарядной золотой медали есть обратная сторона. За расписные картинки в вашем мониторе приходиться платить. Посмотрите на рекомендуемую конфигурацию и здраво оцените силы своего компьютера, прежде чем опрометчиво выставлять графические настройки даже на средние показатели.

А вот что в игре исполнено никудышно, так это звук. Поражает ужасающая несбалансированность эффектов. Долго приходится копаться в настройках, прежде чем удается найти оптимальное сочетание для одной точки обзора (даже тут все подчинено максимальному реализму: чем ближе двигатель, тем рев его сильнее и штурмана практически не слышно). Неприятно удивила в звуковом плане машина. Автомобиль словно несется по идеальной поверхности, а не по раллийному бездорожью, посторонних звуков минимум.

Странная игра

Я высказал далеко не все, что хотелось бы, но основное – перед вами. Добавлю лишь, что игрушка посвящена английскому первенству по ралли. Соответственно, все трассы пролегают по просторам Англии. В Rally Championship великое множество автомобилей всех пород и мастей.

В целом же проект оставляет противоречивое впечатление. Красивая графика и детально проработанный алгоритм повреждений и настроек уживаются с отвратительным звуком, плохенькой физической моделью и управлением.

При всем этом игру стоит посмотреть, ведь, несмотря на указанные недочеты, чувствуется размах хита. Но к великому сожалению на такой высокий статус Rally Championship не тянет.



■ Стронновотый и неудобный вид из-зо спины водителя

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●○○○○○
Управление	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.2

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

NBA Basketball 2000

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	FOX Sports Interactive
Разработчик	Radical Entertainment
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	PII-266+, 64 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Сеть
	Windows 95, 98

Начинать обзор новой спортивной игры с очередного набившего оскомину упоминания о монополизации EA Sports рынка спортивных симуляторов и побочных явлениях этого процесса – дело безнадежное. По данному аспекту все уже высказались. Теперь необходимо обратить наше с вами пристальное внимание на обратную сторону медали, и задаться вопросом следующего содержания: действительно ли конкуренция так слаба? Последние события (или релизы – кому как угодно) ставят под сомнение безоблачное будущее компьютерного спортивного гиганта. Уже показал зубы Microsoft, чей американский футбол практически не уступает произведению маститых американцев. И вот новое имя – Fox Sports.

Ребята заявили о себе симулятором хоккея в исполнении профессионалов NHL. Теперь наступил черед Национальной Баскетбольной Ассоциации. Скажу сразу, пока NBA Basketball 2000 не дотягивает до звездного уровня серии NBA Live, но уже обрела кое-какие аргументы в свою защиту.



Свое

Стало хорошей традицией отмечать знакомство со спортивным симулятором просмотром вступительного видеоролика, составленного из лучших фрагментов чемпионата. Не стал исключением и свеженький баскетбол.

Высказывание насчет ролика однажды уже промелькнуло. Примерно следующего содержания: покажите мне "фильму", и я скажу вам, какова игра. Клип NBA Basketball 2000 в целом хорош. Особенно понравилось, что в отличие от эталонной Live 2000, фрагменты тут показывают целиком, и не возникает ощущения сумбурности происходящего на экране. Бедноват, правда, звуковой ряд. Но в общих чертах ролик вызвал положительные эмоции, под воздействием которых произошло знакомство с игрой.

Не подвел творение Radical Entertainment и интерфейс. Все чинно и по делу. Красивое, неплохо анимированное меню, в котором разберется любой, даже неподготовленный игрок.

NBA Basketball 2000 не располагает богатством выбора игровых опций, подобно "старшему брату", но и отнюдь не беден в данном вопросе. В игрушке вы обнаружите все команды НБА сезона 1999/2000, а также две сборных All Stars Востока и Запада и новичков.

Что касается режима соревнований, то и тут излишеств не замечено, в наличии - тренировка, товарищеский матч, сезон и плей-офф. Джентльменский набор любого спортивного симулятора.

На уровне первых шагов, игрушка не разочаровывает. Скорее наоборот. Виден основательный подход к созданию проекта, а также знание предмета симулирования.

Долой старые рефлексы

Не стану утруждать себя разного рода вступлениями, а сразу перейду к рассмотрению основного вопроса – качества игрового процесса и управления. Ибо эти два компонента, и только они играют ключевую роль при определении рейтинга в графе игрового интереса.

Стоит сразу заметить, что абсолютно ничего общего процесс обыгрывания соперников в NBA Basketball 2000 с NBA Live 2000 не имеет, и в этом есть как свои плюсы, так и минусы.

Перед нами другой взгляд на то, как должен выглядеть симулятор баскетбола. Благодаря иному подходу к моделированию игрового процесса, человеку, выросшему на творениях EA Sports проводить время за NBA Basketball 2000 интересно, а играть непросто. Естественно, постулаты управления остались в неприкосновенности. Передача, бросок, ускорение, переключение игроков и прыжок. Этого хватает для того, чтобы на равных сражаться с компьютером.

Совсем иначе выглядит схема взаимодействий между баскетболистами и защитные порядки. Соответственно, меняется тактика ведения поединка.

Основная сложность на первых порах заключается в том, что необходимо "отключить" старые рефлексы и перестроиться. Уверяю Вас, сделать это очень нелегко. Так и тянет убежать в отрыв, кинуть поскорее три очка и быстро "раскидать" мячик. И все вроде делаешь как обычно, а результата нет. И лишь потом замечаешь, что трехочковые упорно не желают залетать в корзину (ни в одном другом баскетболе удачная трешка не воспринималась так радостно как тут).





■ Один из тех необычных рокурсов, который с удовольствием зонимоет комеро при повторе

При быстрой перепасовке игроки отправляют мяч куда угодно, но только не в руки партнерам, а передачи вдоль боковых линий в отрыв вообще практически не проходят. Попытка быстро протащить мячик разыгрывающим неизменно приводит к тому, что упираешься в защитника, на помощь которому приходит подстраховщик. Нужно срочно что-то предпринимать, и в голове вырисовывается новый план действий.

Новая тактика

Во-первых, самым легким путем к кольцу противника становится передача на центрового игрока или тяжелого форварда с последующим "гвоздем", то бишь, броском сверху. И это странно. Игру никак нельзя назвать аркадной, а броски сверху, причем самые сложные в позиционном нападении, проходят с легкостью передачи пущенной в аут. Достаточно лишь сделать попытку обойти защитника, нажать ускорение, бросок, и направить игрока с мячом в сторону кольца. Все остальное его прерогатива. Особенно эффектно смотрится slam в исполнении Шакила О'Нила. В процессе забивания мяча сверху под горячие, а самое главное - здоровенные руки (ноги, торс) суперцентрового из Лос-Анджелеса попадают по два противника, которые тотчас оказываются на полу.

Во-вторых, передачи можно отдавать только тогда, когда адресат находится в удобной позиции. Это, конечно, логично. Непонятно нежелание разыгрывающего точно направлять мяч игроку в быстрый отрыв. Иногда погрешность полета мяча относительно идеальной траектории составляет (навскидку) один-два метра.

Третий пункт касается дальних бросков. Как забивать трехочковые мячи – тайна за семью печатями. Казалось бы, что еще нужно: за синей линией стоит один абсолютно свободный снайпер по имени Глен Райс. Он прицеливается, спокойно кидает. Результат, как правило, один и тот же: мяч летит по очень низкой траектории и зачастую даже не попадает по дужке кольца.

Об отрывах, как тактике постоянного давления на противника, похоже, приходится позабыть. Чистые контратаки получаются нечасто, – как и в настоящем баскетболе. Зато доказывает свою эффективность быстрое нападение. Пара-тройка передач с последующим средним броском или атакой из-под кольца – неплохой вариант. Если же в команде есть сильный разыгрывающий, несложно с помощью дриблинга уйти от защитника и исполнить красивый проход.

Игрушечные действия

Запоминающимся отличием игрушки от похожих симуляторов является довольно высокая проработка движений баскетболистов при бросках сверху. Этот прием в исполнении игроков из NBA Basketball 2000 смотрится законченно и эффектно. Количество slam-dunk велико.

А вот с остальными приемами вышла небольшая неувязка. Финты выглядят как-то заранее просчитанными, искусственными и ненатуральными. Видно, что это всего лишь игра: ни о какой похожести на прямую трансляцию речи быть не может.

Например, высокий и тяжелый Сабонис в состоянии довольно ловко развернуться в воздухе на триста шестьдесят градусов и с трех метров чисто поразить кольцо. А проходы маленьких игроков! Почти в каждой атаке плеймейкеры подвешивают мяч по траектории намного превышающей дугу трехочкового броска. Не понравилась и техника броска. Движения рук в корне неправильное, такому в баскетбольных школах Америки не учат.



Ждем продолжения

Для первого проекта недурственно смотрится графика. У игроков лица, пусть не такие качественные, как в NBA Live 2000, но все же. Удачно показывают повторы красивых моментов. Иногда невидимый оператор выбирает интересный ракурс для наиболее "драматичного" просмотра действий игроков.

По ходу матча сидящего за компьютером постоянно знакомят с разнообразнейшими статистическими выкладками, и это выгодно отличает игру от конкурентов. Согласитесь, большой спорт – это в некоторой степени большая статистика, которая нередко интересует болельщиков не в меньшей степени, чем результат.

Не подводит FOX Sports и звуковое оформление. Гвоздем программы можно считать экс-звезду НБА, разыгрывающего Дока Риверса. Этот человек многое повидал на своем веку, и его комментарии не лишены смысла. В остальном – полный набор сэмплированных звуков обычного баскетбольного поединка.

В целом, проект оставляет приятное впечатление. В случае с FOX Sports первый баскетбольный блин не вышел комом. Задел на будущее есть. А мы будет надеяться на рост команды разработчиков и появление продолжений спортивных проектов от новоявленных конкурентов EA Sports.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.0

Время освоения: 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Killer Loop

Reckless Driver

Все равно, что происходит,
Все равно, кто играет,
Мне будет хорошо, пока меня выпирает...
Спирали-Дельфин "Бриллиантовое небо"

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Crave Entertainment
Разработчик	VCC Ent. Team FEB
Требуется	P-166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 233, 3D-уск. (8 Mb)
Multiplayer	Сеть
	Windows 95, 98

Вообще-то, Killer Loop – это одежда. Именно так называется фирма, которая занимается выпуском "ультрамодного-чиста-прикида-для-продвинутой-молодежи". Этакий культовый "брэнд". Бывало, и я носил продукты упомянутой фирмы, украшая их своим телом.

Предыстория создания очередной футуристической гонки мне неизвестна. Возможно, поступил заказ от владельцев Killer Loop (что наиболее вероятно), может, издатели-создатели до такой степени протащились от модной одежды, что купили лицензию на использование названия в игре (сомнительно)... Но, как бы то ни было, результат получился ошеломляющим.

Сегодня я займусь тем, что делаю очень редко и исключительно в случае беспрекословной изумительности проекта. Я буду его хвалить. Беззастенчиво. Как самого себя.



■ Одно из самых замороченных трасс – Needle Rock

В потоке стильных

Несомненно, Killer Loop – это стиль, и все продукты, клейменные данным лейблом, должны ему соответствовать. Очень приятно, что обычная футуристическая гонка (продукт, который по сложившийся традиции не обязан нести в себе занимательного сюжета и глубокой атмосферы) получилась законченной и очень стильной.

Вспомним с чего, в общем-то, есть пошел данный жанр. С кислотного Wipe Out. Гонки по скоростным супертрассам будущего на необычных девайсах. С каждым годом идея получала дальнейшее развитие. В основном упор делался на скорость и замысловатость трасс. Последние творения, казалось бы, установили вечный стандарт (вспомните Rollcage), однако Killer Loop еще раз доказал, что пределов совершенствованию не существует, став подлинной квинтэссенцией игр данного жанра.

Действительно, подчеркнутый стиль виден во всем. Например, интерфейс. Может показаться, что решения, которые применялись при создании игрового меню, просты и в чем-то примитивны. Но стоит присмотреться и понимаешь, что в этой простоте и заключается своеобразная красота. Шрифт очень удачно гармонирует с незатейливой, но современной цветовой палитрой, неброская анимация меню и условные обозначения трасс лишь гармонично дополняют картину. Добавлю лишь, что интерфейс очень удобен в обращении и функционален.

В лучших традициях жанра игрушка озвучена электронной музыкой. В Killer Loop – это транс. По-моему, для такого рода игр транс – самое удачное музыкальное сопровождение. В меру "колбасная" музыка, которая с легкостью создает необходимый настрой. Атмосфера пустынного техногенного будущего – конек транса, атмосфера скорости – его козырь.

Мораль данного абзаца такова. Лично я всегда преклонялся, и буду преклоняться перед проектами, где стиль является доминирующим фактором. Killer Loop – тот самый случай. Но самое главное – это то, что игровые компоненты не принесены в жертву стилю, они его основные составляющие.

Увеличивая воображение

Сколько раз уже говорилось о простой формулировке, обеспечивающей успех любой игрушке. Главное – привести в соответствие идее реализацию. Так как с первым компонентом у разработчиков проблем никогда не возникало, то удачное воплощение второго означало успех их детища. К сожалению, подобных примеров мало.

Создатели KL не стали изобретать ненужный велосипед, они просто взяли лучшие наработки из предыдущих творений и поместили в свою игру. Налицо обыкновенные скоростные гонки с использованием оружия, но, некоторые вещи (и качество исполнения, безусловно, в их числе) не позволяют говорить о KL как о заурядной игре, они толкают на рискованный шаг, и я его делаю: Killer Loop – вещь культовая.

Сейчас я не шучу: если вы страдаете морской болезнью и не можете в течение продолжительного времени смотреть на мелькающие с калейдоскопической быстротой ярчайшие цвета, то к игре – ни на шаг. Уколбаситесь в усмерть. Данный проект – для стойких. Они и только они найдут в нем доподлиннейший оттяг. Оттяг высшей пробы.



■ Одно из фишек игры – трасса в Москве



■ Под водой в прозрачной трассе-трубе. По-маему, комментарии излишни

В первую очередь очень крепко до хруста в суставах, хочется пожать руки людям, ответственным за дизайн трасс. Такое безумие! Не поленитесь, посмотрите вступительный ролик. Там, в самом конце совсем чуть-чуть демонстрируют трассу Needle Rock. Трудно объяснить словами, что зто такое. Скажу лишь, что со стороны смотрится потрясающе, а уж изнутри...

Когда ты несешься со скоростью 500 километров в час на необыкновенном транспортном средстве, бьет по мозгам сумасшедший транс, мелькают разноцветные вспышки, задники поражают своими одеяниями, а трасса изгибается и уворачивается из-под машины в безумном ритме композиции, ты весь погружаешься в необыкновенную атмосферу игры, растворяешься в ней и теряешь ощущение времени.

Местами, скорость вырастает до таких высот, что на время обгоняешь пущенную мгновением раньше ракету.

А ведь игру делали новички. Кажется, так заявляют о себе те, кто надолго затем остается в индустрии компьютерных развлечений.

Менее эмоционально

Однако оставим в стороне змоции, навеянные игровым процессом, оценим возможности проекта.

Для начала на выбор играющего предлагается три машины первого класса и четыре трассы, а также гонка на время, чемпионат и многопользовательская игра.

Режим первенства в чем-то нестандартен. Вы самостоятельно выбираете место соревнований и машину. Нет системы подсчета очков и итоговых мест. Все предельно просто. Для того чтобы открыть средство передвижения следующего уровня, достаточно оказать первым на четырех треках. Бонусом станет не только появление нового девайса и возможность принять участие в заездах рангом выше, но и еще один трек.

На трассе необходимо собирать и своевременно использовать ряд стандартных бонусов и обязательно проезжать по участкам топливных кристаллов (да, тут кончается горючее).

Очень понравились расчетливые действия компьютерных оппонентов. А именно то, как противники используют оружие. К примеру, мины враг расставляет не по прямой, а непременно по диагонали, дабы увеличить вероятность наезда на них преследующего. Если впереди расположился бонус, то хитрый противник прямо перёд ним оставит взрывающееся устройство.

Обгон в игре можно назвать борьбой траекторий. Никаких трюков с обходом соперника на торможении, естественно, нет. Кто проложит свой курс грамотнее и избежит потери скорости, тот красиво минует оппонента.

Killer Loop впервые по-настоящему дал почувствовать свободу перемещения в трех пространствах именно для гоночных соревнований. Трассы построены таким образом, что в некоторых местах нельзя отличить, где пол, а где потолок. Игрок перемещается там, где ему нравится. А для большего удобства в игру помещены функции стрейфа. И в некоторых местах их существование полностью себя оправдывает. Поясню на примере. На одной из трасс есть место, где тоннель-труба внезапно переходит в желоб, и часть трека, таким образом, исчезает. Исполняя на бешеной скорости поворот, мы теряем скорость и затрачиваем большее время на маневр. А вот стрейф в данном случае очень кстати.

Редкое сочетание

Удивляемся еще раз. Новички программисты состряпали удивительно аппетитный графический engine. Не просто конкурентноспособный, а на сегодняшний день один из лучших. Авторы кропотливо отнеслись не только к созданию трасс (полотна) и отбойников, но затратили уйму усилий и сотворили бесподобные задники. Плоский горизонт практически незаметен. Большинство объектов за пределами полотна полностью трехмерные и вовсе не обделены полигонами, да и текстуры на них качественные.

Великолепно реализованы световые эффекты, радует глаз проработка машин. И при всех этих достоинствах не страдает быстродействие!

Подводя итог тем змоциям, что имели место выше, вновь буду змоционален. Игрушка крайне специфическая. Игрушка очень стильная. Игрушка на редкость колбасная. Killer Loop – это футуристическая гонка в лучшем воплощении. Затягивающий проект, снабженный трассами потрясающего дизайна, современной графикой и подобающим звуком. Killer Loop – он и в играх Killer Loop.



P.S. Не исключено, что при создании игры авторами в качестве вспомогательных средств активно использовались синтетические наркотики. Что ж, в данном случае их применение оправдано. На свежую голову придумать подобные трассы сложно...

P.P.S. В Killer Loop есть Московская трасса. Может, это следствие мутаций проекта постройки трассы для Формулы 1 вокруг Кремля?

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.2

Время освоения: 1 минута
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

Interstate '82

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Activision
Разработчик	Activision
Требуется	P-233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 266, 64 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Модем (won.net), сеть
	Windows 95, 98

Фрагменты переписки Skye Champion

Письмо к Thomas B. Waite (датировано 31 октября 1982 года):

"...Как бы мне хотелось, чтобы поводом к написанию этого письма явилось простое желание перекинуться весточкой, но, к сожалению, это не так. Я ищу брата.

Последний раз мы разговаривали с Грувом примерно четыре месяца назад, и с тех пор от него ни слуху, ни духу... лишь пару дней назад он оставил мне на автоответчике это странное сообщение. Голос его звучал обеспокоено, он попросил перезвонить как можно скорее...

Если Вы что-то знаете о моем брате, буду несказанно рада любому Вашему сообщению..."

Ответ Thomas B. Waite (датирован 5 ноября 1982 года):

"...Я сделаю все, чтобы как можно скорее прояснить ситуацию. Прошу только об одном: как только Вы прочтете это письмо, немедленно уничтожьте его. Члены AVG (Гильдия автостражей) всегда используют при переписке кодировку.

В последнее время Грув действовал в районе Юма. Он пытался выйти на след лидера одной из крупнейших автомобильных преступных группировок. Именно для этой цели Ваш брат был выбран AVG. Первоначальной задачей Грува было внедрение в банду. Начало операции пришлось на август, и с тех пор в AVG не слышали о нем. Правда, время от времени наша радиосвязь принимала кодированные сообщения Свингера, из которых мы узнавали, что он все еще жив и по-прежнему на трассе.

29 числа прошлого месяца, локальные радиостанции некоторых наших ребят уловили незакодированное послание Грува. Таким образом мы связываемся только в экстренных ситуациях, когда срочно требуется помощь, и, по всей видимости, тогда она оказалась необходимой даже Груву. Признаться, после этого происшествия мы потеряли надежду на лучшее. Мне очень жаль, что именно я донес до Вас эти ужасные новости.

Наша организация направила основные усилия на поиски Свингера. Когда я пишу эти строки, пятнадцать лучших водителей AVG колесят по просторам Невады и Аризоны в поисках Вашего брата. Даже если мы не найдем его, вся информация о том, что случилось все равно будет нашей..."

Письмо к Thomas B. Waite (датировано 8 ноября 1982 года):

"Спасибо за Ваше письмо. Как только я прочла его, оно было сожжено. Приношу извинения, но мое сегодняшнее послание будет коротким.

Есть ли какие-нибудь новости?

Если нет, то как мне связаться со Stampede?"

Ответ Thomas B. Waite (датирован 11 ноября 1982 года):

"К сожалению, ничего конкретного о Вашем брате сказать нельзя. Мне очень жаль.

Что касается Stampede, то о нем не слышно было очень давно. Уже четыре года он не числится в списках действующих водителей AVG. И последнее, что мы о нем знаем – Таурус вышел из большой игры.

Я не знаю точно, где он может быть, но один парень сказал, что видел его где-то в районе Огайо. Возможно, сейчас он в Кливленде.

Буду держать Вас в курсе событий..."

29 октября 1982 года, штат Невада

Да, Грув уже не тот, что прежде. В разбитом вагончике, уже утратившем способность к передвижению, с неработающей ногой, осунувшийся и похудевший, он сидел на потрепанном диване и докуривал сотую за этот день сигарету. Перед ним стояла гигантских размеров пепельница, напоминающая громадного ежа, плотью которого является пепел, а иглами – множественные окурки.

За окном - безжизненная ночь американских просторов. Вокруг обиталища Грува в радиусе миль пятнадцати не было ни одного мыслящего существа. По крайней мере, так казалось Свингеру. Телефон сестры не отвечал, и Грув оставил сообщение с просьбой перезвонить.

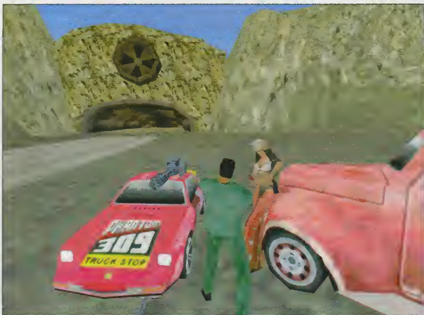
Да, этот день прошел, как и многие другие. Течение операции застопорилось и сердце подсказывало опытному бойцу, что скоро наступит развязка. Бежать? Это не стиль семьи Чемпионов.

Грув тяжело присел, и рука потянулась за очередной сигаретой. Кажется, сто первой...

Первая тяга всегда такая прият... Мгновение – и все изменилось. Старенький вагончик буквально содрогнулся от неожиданного вторжения. Строгая дама и туповатый с виду панк с диким ирокезом злобными тенями нависли над опешившим Грувом. "Я знал, что будет плохо, но не знал, что так скоро" – почему-то пронеслась в голове Свингера фраза еще не написанной песни В. Цоя...

Спокойно... пауза... пауза, которую может выдержать только человек с железными нервами. Немного дурости и непонимания в голосе... но ребята не настроены шутить – первая пуля пробила спинку дивана рядом с плечом – не страшно, вторая впилась в трухлявую





■ Сцена на движке. Скай и Таурус

обивку прямо между ног – я вот зто уже серьезная заявка.

"...Кому я звонил?" – с иронией переспрашивает Грув. "А вот..." - и палец его указывает на противоположную стену...

Да, молодые еще бандиты, повелись и вместе на секунду обернулись. Молниеносный удар по пепельнице, и комната окуталась едкой пылью. Прыжок в окно, далее в машину.

Рев мощного двигателя и Чемпион на время освобождается от навязчивого внимания пришельцев. Красивый полет с пригорка и последующая погоня, в которой все решает единственная точная пуля, угодившая в заднее ведущее колесо. Автомобиль разворачивает и ставит поперек трассы. Лицо Свингера освещает свет фар надвигающейся машины. Он хватает рацию и успевает сказать пару слов...

18 ноября, штат Невада

К бензоколонке подкатил шикарный красный спорткар, увешанный мощнейшим оружием. Из машины злегантно вышел высокий, темнокожий мужчина, весьма импозантного вида.

Она уже ждала его. Это была первая встреча Skye и Тауруса.

Подумать только, этот афроамериканец в уже далеком семьдесят шестом был близким другом Грува, можно сказать, его боевым товарищем. Но сейчас он без единой змоции принял сообщение об исчезновении Свингера. Показалось даже, что в Таурусе нет и малейшего желания ввязываться в сомнительную затею по спасению брата Skye. По крайней мере, интонации его голоса не содержали в себе и капли воодушевления.

Таурус сознательно вышел из игры, и решение зто было для него очень трудным. Ему надоели смерть и постоянный риск. Риск жизнью. Но Таурус не боялся умереть, ему было страшно за тех, кто дорог.

Шесть лет минуло с того момента, когда они с Грувом противостояли преступной Неваде. И тех пор они не виделись. Он забыл Грува, и если бы его попросил кто-нибудь другой, а не эта девчонка, которая так похожа на старшую сестру, Таурус наверняка отказался бы... но все произошло именно так, что отказаться он не имел права.

"Ok, baby. Follow me..." - так началось еще одно большое приключение.

Живи игрой

Вы, наверняка, спросите, зачем такое большое вступление? К чему так подробно расписывать завязку сюжета? Я охотно отвечу на зтот вопрос.

Interstate'76 для своего времени (а выход игры пришелся на 98 год) явился откровением для играющего населения планеты. Мощный автобоевик с потрясающим сюжетом - тогда такого еще никто не видел.

Миссии были разбавлены стилистически выдержанными роликами. Яркие персонажи, характерная музыка в стиле диско и фанк плюс изумительная работа озвучивающих игру актеров - все зто создало уникальную атмосферу игры. И вот появляется долгожданное продолжение, вобравшее в себя почти все лучшие аспекты предыдущего хита и сохранившее главное – атмосферу.

Чтобы по-настоящему заболеть I'82, нужно прочувствовать каждого героя, вжиться в игру. Оценить невозмутимую храбрость Тауруса, крепкую братскую любовь Скай и щенячью преданность Скитера. Именно в зтом составе на протяжении первых восьми миссий мы будем разыскивать старину Грува. И поиски зти не окажутся напрасными. Впрочем, раскрывать сюжетную линию – дело неблагодарное. А посему, давайте обратимся к игре.

В сравнении с лучшими

Основное меню встречает нас стандартным набором опций. Как прежде мы можем принять участие в так называемых одиночных заездах, где необходимо заниматься исключительно уничтожением соперников. Появился режим обучения. Это для тех, кто начал знакомство с серией с последнего проекта. Основным моментом является режим trip.

Это слово имеет множество разных значений, но в последнее время используется в качестве альтернативы русскому сленговому "приход". В игре же следует толковать его по-другому. Как путешествие.

Interstate' 72 можно считать одной из самых кинематографичных action игр современности. И если для 3D Action подобным шедевром оказался Half-Life, то для автомобильного action зто, несомненно, Interstate' 82.



Каждая новая миссия – это как следующая серия полюбившегося фильма. Перед тем, как вы отправляетесь на задания, демонстрируется художественный ролик, открывающий развитие сюжета. Ломаные линии, условные лица и пустынное окружение, созданные в поддержку голого игрового движка в I'76, ушли в прошлое. Внешнее оформление проекта поднялось на новую ступень, и вместе с этим изменились ролики.

Люди, похожие на самих себя, плавные движения, выразительная мимика и жесты. Кажется, еще немного и I'82 дотянул бы до Blade Runner с его изумительными "мультфильмами".

Помимо этого, творение изобилует скриптовыми сценами, созданными на движке. Они вступают в действие во время выполнения заданий. Вот камера показывает две машины, которые мчатся вдоль озера. Мы видим красивые отражения в воде и чудный пейзаж. За кадром играет характерная музыка начала восьмидесятых, в которой уже звучат примитивные электронные мотивы. По рации переговариваются Скай и Таурус. Зачастую во время этих сцен "на движке" нам обрисовывают суть предстоящего задания, вернее, его первую часть. Миссии многоэтапны.

Подобные лирические отступления встречаются и в момент удачного завершения задания, и также во время провала. Иными словами, по части интеграции сюжета в игровой процесс Interstate '82 находится среди лидеров.

Осечки

А вот в некоторых других аспектах игрушка не так идеальна. Как и полагается, в проект внесли ряд изменений и нововведений и не все они сыграли на пользу творению. Проколы (скорее, прокольчики) то тут, то там дают о себе знать, но коренным образом на интересность не влияют.

Я, например, так и не понял, стала физическая модель проще или же чуточку усложнилась. Алгоритм повреждений несколько странноват. Приведу простой пример. Удар в дерево отнимает двадцать процентов здоровья авто, а полет вниз с тридцатиметровой высоты проходит абсолютно безнаказанно. Удручает просчет столкновений с второстепенными объектами. В одной из миссий мы минуем падающие конструкции линии электропередачи. Однажды мне посчастливилось заехать в останки одной из таких конструкций. Что начала вытворять машина! Практически на ровном месте она подпрыгивала и кувыркалась. Очень долго я пытался выбраться из хитрого "лабиринта", изрядно повредив автомобиль.

В игре можно с легкостью менять машины. Увидели стоящий бесхозный транспорт и, если понравился, садитесь - он ваш. Никто и слова не скажет. Соответственно, приказала долго жить практически идеальная система апгрейдов из предыдущей части. Там, если помните, трудолюбивый Скитер носился по полю боя на своем фургончике и (когда враги были повержены) подбирал все полезное. А затем, "на привале" вы сами выбирали, что поставить на авто, что убрать. Теперь в дело вступили финансы. Быть может, у механика поменялись жизненные ценности, может, он просто недолюбливает черных. Как бы то ни было, оружие и прочие примочки Таурус покупает за собственные деньги, которые зарабатывает во время боя. А так как машин много, и не всегда знаешь, останется ли конкретный автомобиль у тебя после миссии, теряешь к нему "отцовские чувства". Он становится просто еще одной машиной.

Впрочем, и в таком подходе есть свои очевидные преимущества. Многообразие средств передвижения – это уйма различных характеристик и новые возможности по установке оружия. А так как в некоторых миссиях нужна броня, а в других скорость, подобный выбор воспринимается как необходимость.

Ну, и еще об одном недоразумении. Здесь я вынужденно пролью свет на перипетии сюжета.

Миссия, где происходит долгожданное освобождение Грува, приходится на подземную шахту, состоящую из множественных лабиринтов и глубоких колодцев. Вот, мы оказываемся в самой крайней точке подземного царства. Первый этап миссии выполнен. Появляется меню. Внимание, очень любопытный момент! Теперь (теоретически находясь в темноте под землей) вы можете как угодно перенастроить автомобиль. Например, заменить аморти-


■ С виду страшная вещь... но тупая



■ "Мартал Камбат" на машинах


■ В той самой шахте. Каждый, кто встанет на пути освобождения Грува, умрет!

заторы, двигатель, коробку передач (!!!), поставить новое оружие и броню. И это в кромешной тьме, имея в помощниках израненного Грува, который к тому же еще и хромает!

Увлекательно

Но довольно наездов на Interstate '82. Рассматриваемый проект относится к числу игрушек, описывая которые, на недостатках не следует постоянно заострять внимание. Потому как эти минусы имеют второстепенное значение и практически не влияют на игровой процесс. А геймплей действительно увлекателен.

Стали разнообразней локации, налицо множество разрушаемых объектов. Появилась возможность покинуть салон автомобиля (в этом случае появляется вид от третьего лица). Однако, скажу честно, целесообразность данного новшества вызывает у меня некоторые сомнения. Лично я ни разу за все время, что играл в I'82, не убил человека из пистолета. Да и вообще, машину следует покидать только в двух случаях. Во-первых, когда надо обеспечить развитие сюжета, то есть зайти в дом, открыть ворота. Во-вторых, когда автомобиль близок к смерти. Но и в таком случае ее не избежать. Враги сразу хладнокровно расстреливают игрока либо размазывают его по земле.

Динамика боев ни в чем не уступает оригинальному I'76. А если приплюсовать к этому наличие многих современных графических эффектов, то даже превосходит. Тактика проста. Постоянное маневрирование, развороты, езда задом. Главное, очутиться лоб в лоб с оппонентом и всадить в того как можно больше боеприпасов. Впрочем, есть еще самонаводящиеся ракеты и "умный" пулемет, но они очень дорого стоят и имеют ограниченный боезапас.


■ Битва в водоеме

Радует арсенал вспомогательных средств. Тут и привычное масло, и выливающийся горящий бензин, и синий дым, который на время лишает водителя обзора. А еще есть электрический гарпун, временно парализующий автомобиль.

Похорошевшая Невада

Кардинально изменился внешний вид игры. В игре используется движок DarkSide, который применялся в Heavy Gear 2.

С новым engine игра буквально преобразилась. Впечатляют уже упомянутые графические эффекты. Взорванные машины красиво разлетаются на горящие обломки. Ракеты оставляют за собой цветастые хвосты. Очень реалистично выглядит пламя. В общем, когда бой в самом разгаре, не перестаешь получать эстетическое наслаждение от созерцания нарядной графики.

Очень удачно и звуковое оформление. Хочется особенно отметить сохранившуюся функцию poetry. Если нажать соответствующую клавишу, то проявляющий творческие наклонности Таурус, с удовольствием прочитает по просьбе Скай пару стихотворений.

Помимо этого качественно исполнены многообразные звуковые эффекты, особенно хороша речь главных героев, которая не смолкает никогда, делая происходящее еще более похожим на художественную киноленту (даешь кино, Тарантино?!).

Финал

А теперь вы, наверное, ждете описания финальной сцены игры. Не дождетесь, дорогие мои, не доставлю я вам такого удовольствия. Причина проста. Я хочу, чтобы вы не удовлетворились прочтением данной рецензии, а самостоятельно оценили игру. А если не видели первую часть, то посмотрели и ее.

Несмотря на все недостатки (раньше мы бы их просто не заметили, но не сейчас), проект оставляет отличное впечатление. Захватывающий сюжет, колоритные герои и проверенный временем геймплей – залог успеха любого продолжения, и Interstate '82 в данном случае не исключение.

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.4

Время освоения: 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Восторги и рейтинги

Не так давно я для себя вывел новый термин, определяющий игру максимально высокого качества, вернее, игру, от которой я получаю максимальное удовольствие. Теперь я называю это "визжать от восторга". Если игра заставляет меня визжать – значит, все путем, это действительно уникальная вещица, поражающая воображение и достойная занесения в анналы истории. Не заставляет – значит, либо во мне, либо в игре зарыта собака, но это уже частности.

Последнее время, однако, я изрядно, извините, зажрался. Просто качественная и очень хорошая, играбельная и красивая – но, увы, не шокирующая новизной игра не способна заставить меня визжать. Со свежевышедшим Planescape: Torment получилась именно такая история – очень блеклые у меня от него ощущения. Игра хороша, но... Чувства открытия чего-то невиданного нет, как ни пытаешься отыскать его в глубинах бездонной души. Может, конечно, плохо ищу, однако такой вот грустный факт имеет место быть.

Хорошо еще, что не все стали такими черствыми эстетствующими снобами, как я. Вот, например, товарищ Хаос, который именно визжал от восторгов по поводу Planescape и источал флюиды безумной радости. Все прекрасно, мы готовы согласится с его квалифицированным мнением, но... Не поверите – пришлось всей редакцией его держать, когда он пытался поставить "Планшкафу" твердую десятку. Безумным был лик его, но в итоге Хаоса-таки удалось уломать на 9,6, которые и красуются в соответствующей статье. Однако мне доподлинно известно, что многие радость по поводу Torment разделяют и, возможно, будут удивлены (или даже возмущены!) столь волюнтаристским решением, инициатором которого выступил, не скрою, ваш покорный слуга. Поэтому я считаю себя обязанным прояснить свою упертую позицию по данному вопросу.

За всю историю "Навигатора" 10 было поставлено только раз. И я готов лечь на рельсы, но не дать этому ужасу повториться. Понимаете, 10 – это абсолютный максимум, причем отметьте, что шкала-то у нас фактически стобалльная! То есть от игры с таким рейтингом должны выпадать в немедленный осадок 100% людей, хоть раз игравших во что-либо, кроме тетриса. А такой игры быть, увы, не может (и даже помянутый тетрис на 100%, наверное, не потянет). Потому что 10 (или 100, какая разница) – идеал. На идеал (с философской точки зрения), конечно, могут быть разные взгляды, но лично я считаю его недостижимым, никак и никогда. Вот поэтому Planescape: Torment и получил 9,6. К тому же, согласитесь: на сегодняшний день графика в нем действительно не максимум возможного.

И, хоть я и не имею никакого отношения к прочим разделам, я опять-таки лягу костьми, пытаясь не допустить присвоения 10 баллов любой игре, хоть ее делал бы Сид Мейер с Джоном Ромеро вместе. И Diablo II тоже, не надейтесь, не получит 10, хоть я и заранее уверен в ее бесподобной играбельности и, возможно, даже чуть-чуть повизжу от восторга (хотя это, все же, вряд ли).

Восторженные визги – это прекрасно, их желаю вам побольше. Но рейтинги, господа - совсем другая история.

Андрей Алаев

Михаил Рахаев

Новый Робинзон:
школа выживания в естественной среде

Жанр	Квест
Издатель	Nikita
Разработчик	Nikita
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM Windows 95, 98

Об удивительных вещах прочитал в документации к Новому Робинзону. Оказывается, что впервые увидевший свет в 1719 году роман Даниэля Дефо "Робинзон Крузо", по подсчетам шведских специалистов, издавался за последние 250 лет чаще всех других книг. Чаще всех, ну и ну! Ни Библия, ни Шекспир, ни кто-либо еще не затмили великого моряка из Йорка, прожившего двадцать восемь лет в полном одиночестве на необитаемом острове, у берегов Америки, близ устья реки Ориноко, куда он был выброшен кораблекрушением, во время которого весь экипаж корабля, кроме него, погиб, с изложением его неожиданного освобождения пиратами... Это было частичное цитирование полного названия книги. Эх, умели раньше заголовки придумывать!

Для квеста сюжет Робинзона подходит просто идеально. Есть драматическая завязка, есть конечная цель – вернуться домой. Не надо искусственно ограничивать игровое пространство –необитаемый остров и так небольшой; персонажей, предметов немного, поэтому каждое действие можно как следует обыграть. Да и потом: необитаемый остров – это так романтично! Если, конечно, ты не сам там поправляешь здоровье, а только наблюдаешь со стороны.

Бедный Роби

Но возвращаюсь к моему новому товарищу <...> Он оказался таким способнейшим учеником, всегда веселым, всегда прилежным, он так радовался, когда понимал меня или когда ему удавалось объяснить мне свою мысль, что для меня было истинным удовольствием заниматься с ним... Это снова была цитата из Д.Дефо. Так Робинзон отзывался о Пятнице. Нашим же подопечным будет сам Робинзон, точнее, Новый Робинзон. Бедный Роби...

Понятно, что игра – это не экранизация романа. И даже не вольный его пересказ. Это квест по мотивам; старая сказка, да на новый лад рассказанная. А коренное отличие – сам Робинзон. Наш главный герой – не какой-нибудь набожный задохлик из семнадцатого века. Это супермен века двадцатого! Орлиный взгляд, крутейший нос картошкой, суперменская лысина на макушке, атлетически узкие плечи, неподражаемо круглый животик – вылитый Бэтмен. Ничего, что маленького роста, зато какая задница! С такой з... (что? дети читают?) попой – в точности самое место на необитаемом острове! А какая у него суперская походка! А какая эффектная манера неотрывно следить за курсором мышки!

Короче говоря, наш Робинзон – просто зверюга. Неукротимый человек, скажет – как отрежет! Попав на остров с одной лишь панамкой в инвентаре (отпадный, кстати, фасончик!), он веско и авторитетно пропищит: "Пить хочу!" Лютует... придется срочно искать питье. Потом пищу, потом еще много чего. Вместе с Роби мы будем строить дом, освобождать Пятницу, летать на воздушном шаре, скатывать свечку из воска и шнурка от ботинок – в общем, жить в классическом квестовом мире.

Робинзон и вправду симпатяга. Он заочно полюбился многим уже после появления первых известий о проекте. Герой нового типа: избалованный городской житель, не слишком смелый, не слишком ловкий, временами капризный (коронная фраза: "Ты меня совсем загонял!"), но обаятельный и даже иногда находчивый. Хотя почему это не смелый, не ловкий? А слабо кому-нибудь привязать к хвосту крокодила веревку?! А кто способен из одно-



■ Похождения брового солдота Пятницы

го-единственного бревна, без гвоздей рубленый домишко себе отстроить? А из трех камней очаг сложить? Нет, Роби – парень не промах. И люди, его придумавшие и нарисовавшие, – умницы!

Комбинаторика

Загадки в Робинзоне основаны в основном на операциях с инвентарем. По большей части логичных и приятных. Камнем сбиваем кокос с дерева, сетью ловим рыбу, топором рубим, из глины делаем посуду, дымом выкуриваем пчел и т.д. Предусмотрено много подсказок: подсказывает (точнее, выражает свои желания и мнения) Робинзон, советует в иносказательной манере попугай, сами ситуации часто содержат намек на дальнейшие действия. Обжегся, скажем, Робинзон горячей посудой – сразу становится предельно ясно, что в следующий раз нужно будет чем-нибудь (панамкой) защитить руки.

Дополнительно по ходу приключений раскиданы несколько мини-игр: строительство дома (простая мозаика), расшифровка письма (элементарнейше угадывается первая фраза, а дальше как по маслу...), полеты на воздушном шаре (что-то вроде аркады), подбор мелодии, алкогольные шашки с пиратами, склеивание из кусочков карты.

Сюжет Робинзона линеен, но в рамках отдельного этапа игры можно спокойно перемещаться по всем доступным локациям (последовательно или при помощи карты) и экспериментировать с окружающими предметами. Создатели игры всячески обращают наше внимание на возможность комбинирования "всего со всем". Это, конечно, не так, но попробовать стоит. Во всяком случае, Робинзон может отпустить какой-нибудь забавный комментарий.

После освобождения Пятницы – долговязого нескладного детины у игрока появиться возможность переключаться между персонажами. Мы с Тамарой ходим парой... для российских квестов наличие двух основных персонажей, похоже, стало традицией. Дело Gobliins живет и побеждает!

А озвучка хорошая. Хотя и сделанная одним актером, но профессиональная, душевная. В отличие от звуковых эффектов и музыки, которые особым изяществом не отличаются. Реплик заготовлено много, почти на все случаи жизни. Нельзя сказать, что Роби болтает без умолку, но он и не молчальник. Всегда поделится своими переживаниями, напомнит, чего ему в данный момент надобно, пошутит, поноет, песенку споет. Ромашки спрятались, поникли лютики-и-и!.. – вот она как себя проявила, ностальгия по дому! Разумеется, говорящим будет и Пятница, который охотно обучит нас своему родному языку. Хочешь не хочешь, а полиглотом станешь. Так, запоминаем: дуб – бабаоба, бананы – наба-наба. Национальное имя самого Пятницы – Зжтыглубнд, язык сломаешь. Он даже еще более симпатичный персонаж, чем Робинзон. Есть еще в игре попугай-заумник (ибадюка на языке Пятницы). Сидит себе на ветке, газетку почитывает, полезными сведениями делится. Ближе к концу игры появятся и другие персонажи.

К чему славословие?

Понял, понял, не дурак!
Новый Робинзон

Нетрудно догадаться, почему вечно ругаемые разработчики в данной статье вдруг названы

умницами, персонажи – симпатягами и т.д. Да потому что своя, родная игра! Сделали в "Никите" хороший квест, за что им большое спасибо. Но гадкие слова у нас все-таки найдутся. Потому как привереды мы человеки, не увидели в получившемся квесте шедевра. Графика, музыка, сюжет, юмор, головоломки – все на очень-очень простеньком (видимо, малобюджетном) уровне. Кроме душки-Робинзона не за что и зацепиться, так и вертится в голове банальная формулировка: "приятная игра, но ничего особенного".

К плюсам игры, помимо располагающей к себе анимации и озвучки, можно отнести саму концепцию построения сюжетной линии. Логичная, обоснованная, с ясно просматривающимися промежуточными целями, интересная (хотя не так чтобы очень), с мягким юмором и без идиотских приколов. Конечно, этого явно недостаточно, чтобы вывести игру на мировой уровень, но все же... Эх, еще бы звук покачественнее! Дело в том, что у меня он был просто кошмарный. Тешу себя надеждой, что это – локальный конфликт со звуковой картой, который повторится не на всех машинах. Представьте, голос Роби и все прочие звуки (кроме музыки) повешены на один регулятор громкости, и при этом разбалансированы. Либо совершенно не слышно голоса, либо звуки – неприятно громкие. Безобразие! Еще вот что: анимированные курсоры Windows искажают картинку. А еще... ну нет, работать бета-тестером уже поздно.

Впрочем, если сравнивать Робинзона с другими отечественными проектами, то получается все не так уж плохо. А главное, каждая игра вроде как находит свою нишу на рынке. Братья Пилоты – набор головоломок. ПИВИЧ – проект "для всех", юморной и побогаче остальных. Наш Новый Робинзон – ближе к детским развивающим играм. И у него есть одно важное преимущество: на сегодняшний день он свеж и бодр, это не add-on, а полноценный и достаточно продолжительный квест. Не очень сложный – как раз для детей.

Кстати, о детях. По мнению авторитетного источника (источнику – пять лет), Робинзон – игра хорошая. Ответ был уверенный – это ли не лучшая похвала авторам? Но на вопрос: "Хочешь еще сыграть?", последовало глубокомысленное рассуждение: "Нет, ведь есть другие игры, в них ведь тоже надо поиграть". Такой вот двусмысленный финал получился...

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Сюжетная линия	●●●●●●●○○○

Рейтинг 6.7

Время освоения: от 10 минут
Сложность: детская
Знание английского: не требуется

Андрей Шаповалов

Septerra Core: Legacy of the Creator

Жанр	RPG
Издатель	Topware Interactive
Разработчик	Valkyrie Studios, Inc.
Требуется	P-200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-233, 32 Mb RAM, 3D Windows 95, 98

Иногда у них получается

Что обычно обещают нам разработчики той или иной игры? Набор почти всегда стандартен: супер-пупер искусственный интеллект, исключительная графика, чарующий звук, глубокий сюжет, запоминающиеся герои...

А что мы получаем? Кто хоть раз видел этот супер-пупер искусственный интеллект? Компьютер просто жульничает, пользуясь своим знанием точного местонахождения игрока, возможностью стрелять без промаха или просто изначально получает преимущество (возьмите, к примеру, состав армий в некоторых кампаниях Heroes of Might&Magic III).

Графика и звук – это еще ладно, они встречается, причем не так уж и редко, надо признать (разумеется, если не быть к ним особо требовательными). Сюжет же в последнее время стал мелькать только в некоторых RPG, донельзя упростившись в играх других жанров. Тут следует оговориться: под словом "сюжет" в данном случае подразумевается не просто завязка, излагаемая во вступительном видеоролике, но и хитросплетения всех квестов и действий, происходящих потом, по ходу прохождения. Вот с таким сюжетом напряженка. Пожалуй, один только Planescape: Toment оказался на высоте.

С героями несколько лучше. Пусть не всегда, но они встречаются. Правда, в большинстве случаев запоминаем мы их не из-за проработанных характеров, а благодаря графическому исполнению. Ноги и, простите, задница Лары действительно способны надолго приковать к себе наше внимание. А вот характеры... Их тоже днем с огнем не сыщешь.

Однако иногда разработчикам удается выполнить свои обещания. Авторы Septerra Core обещали уникальный мир, двумерную спрайтовую графику ("для которой не нужны ускорители"), продуманную систему магии, много интересных персонажей и длительный игровой процесс. Что ж, пройдя всю игру из конца в конец, могу с чувством глубокого удовлетворения констатировать – все обещанное в игре есть.

Поскольку до некоторой степени про игру было рассказано в статье по демо-версии версию (см. "Навигатор" №10, 1999), теперь мы рассмотрим только то, с чем раньше не было возможности разобраться как следует.

Графика и звук

Про графику говорить особо не буду, т.к. про нее уже все сказал в той, прошлой статье. Можно повторить лишь, что нарисовано все в стиле японского аниме, графика абсолютно двумерна и никакой поддержки 3D ускорителей нет и в помине. Все backgrounds отрендерены заранее и со вкусом, а спецэффекты заклинаний и всевозможных атак, которые могут проводить персонажи, сделаны со знанием дела. Короче, ничего революционного и супер-пупер крутого, но выглядит крайне симпатично.

А вот про звук хочется сказать несколько теплых слов. Дело в том, что все диалоги всех без исключения PC и NPC в игре озвучены, причем озвучены действительно профессиональными актерами (убедительная просьба – не путать с нашими доморощенными "профессионалами"). Если же вы не понимаете разговорный английский, то вам пригодятся титры, сопровождающие каждый диалог.

Музыка же в игре приятная, особо не запоминается, но и не надоедает. Чего еще нужно?

Сюжет

За что мне нравится Septerra Core в первую очередь, так это за сюжет. Он действительно интересен. Нельзя сказать, чтобы он был сильно закручен, но за счет того, что все вертится вокруг уникального мира, придуманного авторами, сюжет смотрится оригинально.

Итак, у нас есть главный злодей до имени Доскиас (Doskias). Он возомнил себя избранным Мессией и решил добраться до сокровенной тайны Septerra – начинки гигантского суперкомпьютера, находящегося в Ядре, самом центре "планеты". Для этого Доскиас украл особый артефакт – ключ, необходимый для получения доступа к компьютеру.

Ключ ключом, но Доскиасу также нужно было дождаться особого дня, когда Мировые Оболочки выстраиваются таким образом, что солнечный свет достигает Ядра и включает компьютер. Однако новоявленный Мессия оказался уж больно нетерпелив и решил поторопить события. Для этого он сделал хитрый ход: захватил шахты по добыче особой руды, из которой изготовил гигантские увеличительные линзы и с их помощью сконцентрировал рассеянный, слабый свет в мощный пучок. Этот луч привел компьютер в действие, но... конечной своей цели Доскиас не достиг, ибо Создатель Septerra оставил последнее испытание на пути к своему дару – загадку...

Но настоящих главных героев игры все вышесказанное особо не интересует. Их заставили пуститься на борьбу с Доскиасом совсем другие причины. Дело в том, что Доскиас не получил поддержку у своих соплеменников. Более того, Император открыто выступил против него. Поэтому





Доскиас начал гражданскую войну и убил Императора.

Как убил он почти все население Пятой Мировой Оболочки, спровоцировав тотальную войну между двумя нациями – Джинам и Анкара. В результате Джинам вообще перестала существовать, а от некогда гордой Анкары остались лишь несколько мелких городов, которые быстро были превращены в лагеря рабов пиратами, напавшими на несчастных выживших. А сделал все зто Доскиас только ради того, чтобы уничтожить воздушный флот Анкары, который мог помешать ему в исполнении его замыслов.

Впрочем, до того, как совершить зто преступление, Доскиас "мимоходом" поработил жителей Третьей Мировой Оболочки (на этот раз для того, чтобы получить в свое распоряжение запасы воды, которой местные жители торговали с другими Мировыми Оболочками).

Так что несчастных, горящих жаждой мести Доскиасу людей, оказалось предостаточно.

Герои поневоле

Главную героиню, "духовного вождя" отряда, зовут Майя (Maya). Да, друзья мои, опять зти бабы впереди со знаменем! Это просто мода какая-то на главных героинь!

Майя – единственный человек в команде, которого нельзя исключать из состава отряда. Всех остальных можно менять по желанию, а вот ее – нет, потому как она – вождь. Вождь из нее, между прочим, довольно приличный. Она может найти общий язык со всеми встречными (харизма, видать, велика, да и все остальное тоже при ней) и довольно хорошо сражается. На борьбу с Доскиасом Майю подтолкнули личные причины – много лет назад, во время "маленькой разборки" Доскиаса с одним из своих сородичей погибли ее родители.

Далее (по порядку "вербовки" в члены отряда мстителей) идет Грабб (Grubb). Очень умный парень, обладающий обширнейшими познаниями в робототехнике. Основная проблема жизни – женщины, перед которыми робеет. Однако по ходу игры у вас будет возможность "вылечить" его раз и навсегда, подобрав ему пассию. Боец из Грабба довольно слабый, за исключением тех случаев, когда врагами выступают роботы. Их Грабб может попросту разбирать на запчасти, пользуясь своей специальной атакой "Repair". Эту же способность Грабб может использовать и для настоящего ремонта (восстановления жизни) роботов. Естественно, ремонтирует он только роботов, входящих в состав отряда (Runner и Lobo). К Майе присоединяется "по старой дружбе".

Бегун (Runner) – робот, созданный Граббом. Боец медлительный, но бьет прилично. Кроме того, может воровать вещи в магазинах, что иногда очень даже полезно. Всюду следует за своим хозяином, Граббом.

Корган (Corgan) присоединится к отряду на Третьей Мировой Оболочке после того, как войска Доскиаса под предводительством Селины оккупируют его родной город (ради захвата резервуара с водой). Боец сильный и быстрый.

Лед (Led) – блондинка с гаечным ключом, механик, дочь генерала и вообще роскошная девица. Любит язвить, но за зтим фасадом крутости скрывается крайне ранимое существо. Основная проблема жизни – одиночество. В раннем детстве осталась без матери (погибшей от биологического оружия, примененного Джинам), после чего пошла добровольцем в армию. Во время учений из-за несчастного случая потеряла обе ноги и теперь вынуждена пользоваться протезами. Из-за этих самых протезов у нее проблемы с мужчинами. Впрочем, после вступления в отряд ее можно познакомить с родственной душой – Граббом. Как боец Лед смотрится довольно прилично, но очень медленно набирает experience levels.

Арэйм (Araym), вообще-то, далек от всяких там крестовых походов. В молодости он служил в спецназе Джинама и был послан с диверсионным заданием на Седьмую Мировую Оболочку, где потерял обе руки. С тех пор не любит командиров, а в качестве оружия использует протезы рук (между прочим, очень зффективно). К отряду же присоединится из чувства благодарности, когда его спасут от верной смерти на Четвертой Мировой Оболочке. Самый быстрый боец в команде!



Баду (Badu) принадлежит к расе Undrlost, обитающих на Седьмой Мировой Оболочке. Доскиаса не любит за то, что тот хозяйничает в его мире (добывает руду, необходимую для создания тех самых линз, про которые я говорил выше). По указанию старейшины своей деревни присоединяется к Майе. Самый сильный боец в команде!

Селина (Selina) – любовница Доскиаса, которую тот когда-то подобрал на улице. Первое время будет всячески мешать убить Доскиаса и несколько раз спасет тому жизнь. Однако постепенно наступит разочарование (до чего же они непостоянны, эти женщины!), а потом Доскиас совершит непоправимую ошибку, предав Селину (глупец!). Естественно, отряд Майи пополнится еще одним бойцом.

Последним рекрутом станет Лобо (Lobo), боевой киборг Джинам. Когда-то он служил вместе с Арэймом, но ему повезло больше. Во время одной из операций, он был поврежден и брошен на поле боя отступавшими товарищами. Лобо подобрал старик механик, который частично его перепрограммировал, позволив тому обрести полную самостоятельность. Лобо стал полноценным мыслящим суще-

ством и привязался к своему спасителю. По иронии судьбы, обретя индивидуальность, Лобо выбрал жизнь пирата, превратившись в то, против чего воевал когда-то. К сожалению, в один прекрасный момент старый механик повздорил с еще одним пиратов, тоже, кстати сказать, джинамским роботом, по имени Коннор (Connor). Коннор убил старика и тем самым нажил себе в лице Лобо смертельного врага. К моменту встречи с Маей Лобо находился в крайне неприятном положении – Коннор захватил в плен его команду (состоящую, естественно, из роботов). Пришлось нашим парням освобождать пленников, для чего Майя вынуждена была изображать из себя рабыню, нарядившись в весьма откровенный наряд (к сожалению, порулить Майей в таком виде нам не дадут). Благодарный Лобо присоединился к отряду вместе со своим воздушным кораблем.



Воевать всей этой разношерстной компанией одновременно нам не позволят, придется всякий раз действовать группой из трех человек. Изменять состав группы можно будет на борту воздушного корабля в любой момент игры, причем делать это придется часто. Вся штука в том, что для выполнения определенных квестов вам потребуются способности конкретного персонажа. К примеру, для освобождения Третьей Мировой Оболочки от войск Доскиаса надо перерезать кабель электрогенератора. Сделать это может только один "сотрудник" – Лобо. Если же его в составе отряда не будет, то ничего у наших героев не получится. Вот другой пример: на все той же Третьей Мировой Оболочке живет нежить, уничтожить которую можно только получив определенный артефакт. Добраться же до этого артефакта может только Селина. Этот список можно продолжать еще долго.

Из-за всего вышесказанного понятно, что, следуя стандартной схеме прокачки персонажей, мы никак не сможем сделать из наших парней серьезных бойцов, поскольку их все время приходится менять. А раз они не будут серьезными бойцами, уже с середины игры у нас начнутся проблемы, т.к. враги-то будут крутеть.

Авторы игры это отлично понимали и решили несколько изменить систему накопления experience points. В Septerra Core заработанные за уничтожение монстров EX даются всем членам отряда, вне зависимости от того, где кто находится. Т.е. если Майя, Баду и Арзйм (у меня они были основной ударной группой) заработали 20000 EX за сражения с чудовищами в Mold Forest (приятное такое место на Седьмой Мировой Оболочке), то бездельничавшие на корабле Лед, Грабб, Селина, Коргар, Бегун и Лобо тоже получат эти же 20000 EX. Таким образом, вам не придется ломать голову над проблемой прокачки каждого персонажа отдельно, что очень удобно.

Однако не думайте, что все ваши ребята будут "расти" одинаково. Хотя каждый из них и получает во время боев равные XP, но количество XP, необходимое для повешения уровня опытности, у каждого разное. Поэтому Майя, например, всегда будет расти быстрее Баду, а Баду – быстрее Лед.

Кроме этого, при повышении уровня нам не дадут распределять очки между характеристиками героев. Все будет, как в стандартной японской RPG, вроде Final Fantasy VII, когда все характеристики персонажа при переходе на новый уровень опытности растут, но не намного.

Но самая интересная находка авторов – взаимоотношения героев друг с другом. Если в Baldur's Gate или в Planescape: Torment сорились герои только на основании своего Allignment, то в Septerra Core ими движут более серьезные причины. Корган ненавидит Селину за то, что она помогала Доскиасу захватить его родной город; Лед не переносит Лобо за то, что боевые киборги, подобные ему, распылили биологическое оружие, убившее ее мать. В результате врагов нельзя ставить в одну группу, т.к. во время боя они, вместо того, чтобы бить по врагам, запросто могут сцепиться друг с другом. Чтобы исправить положение вам придется выполнить некоторые дополнительные квесты – Лобо должен вылечить от вируса жителей Анкары, а Селина – помочь избавить Третью мировую Оболочку от нежити.

Есть и третий дополнительный квест – разрешить личные проблемы Лед и Грабба. Если вы поведете дело правильно, то между этой сладкой парочкой возникнет романтический интерес. Но самое интересное – у обоих появится по дополнительной специальной атаке. Использовать эти атаки можно только, когда Лед и Грабб вместе.

Козырная колода

В демо-версии оценить систему магии не представлялось возможным – уж больно она была куцая. А вот в полной версии все, естественно, по-другому.

Основные принципы остались незыблемы – во время сражения ваши герои могут применить так называемые Карты Судьбы (Fate Cards). Всего карт 21, хотя ячеек для них – 22. Дело в том, что создателям игры не удалось заставить работать как следует Escape Fate Card. Впрочем, магии и без этого хватает.

Объясняется это просто: карты могут взаимодействовать друг с другом, порождая новые заклинания. Вот простой пример: есть три карты – Earth, Summon и All. Если применить Earth отдельно, то выбранному противнику будет нанесен удар магией земли. Если к Earth добавить Summon, то врагу придется иметь дело с Humbaba, огромным колоссом, олицетворяющим Стихию Земли. Естественно, бьет Humbaba намного сильней простого Earth. Если же задействовать комбинацию All+Summon+Earth, то Humbaba будет бить всех противников на экране. Между прочим, графически вызывание выполнено очень оригинально: фигурка врага стремительно уменьшается, чтобы дать возможность оценить истинные размеры вызванной Стихии, которая величественно возникает рядом и принимается за свое дело.

Помимо Humbaba можно вызвать и другие Стихии – Огонь, Воду, Воздух, Порядок и Хаос. Кстати, самая мощная магическая комбинация в игре – All+Law+Chaos. Валит сразу практически всех, но ману пожирает с чудовищной быстротой (обычно вся мана отряда уходит на однократное применение этой комбинации).

Кстати, мана или как ее называют в игре энергия Ядра (Core Energy) восстанавливается только двумя способами – сном или после применения определенных снадобий.

Но вернемся к заклинаниям. Кроме заклинаний вызывания есть еще заклинания лечения, исцеления от яда, защиты, замедления атак противника и еще много чего. Отдельно стоит сказать о заклинаниях-перевертышах. В качестве примера возьмем очень интересно сделанную карту Зеркало (Mirror). Сама по себе эта карта никакого заклинания не несет, но вот если применить ее с другими картами, то эффект будет по меньшей мере необычный. Зеркало меняет свойства второй карты наоборот. Например, если во время боя применить на противнике Mirror+Heal, то вы начнете высасывать из него жизнь. Комбинация Mirror+Barrier разрушит магическую защиту, поставленную противником вокруг себя и т.д.

Таким образом, при относительно небольшом количестве самих карт магических заклинаний у вас будет более, чем достаточно.

Техпомощь

За последний год я не видел ни одной игры, которая не требовала бы патча. Septerra Core не стала исключением. Однако подход авторов к проблеме багов оказался весьма оригинальным. Во-первых, на своем сайте они аккуратно собрали все найденные игроками баги и дали рецепты борьбы с ними. Во-вторых, выпущенный после этого патч не только исправлял абсолютно все эти баги и не рожал новые (вспомните Fallout 2), но и позволял использовать старые сохраненные игры! Ну-ка, припомните игры, в которых патч не портил старые сохраненки? Что, маловато названий приходит на ум?

Но этого мало – если в старых сохраненных играх присутствовал баг (например, нельзя было найти Hellgod), то после установки патча этот баг исчезал, позволяя спокойно играть.

Вот это действительно техническая поддержка! На фоне, скажем, авторов Ultima IX команда Valkyrie Studios предстает настоящими профессионалами.

Чуть-чуть дегтя

После установки патча решаются почти все проблемы с игрой. Почти, но не все.

Основное неудобство Septerra Core – отсутствие в самой игре дневника или каких-либо других заметок о текущих квестах. Поговорили вы с кем-то, получили информацию – и все. До остального вам придется догадаться самим. При этом если вы случайно забыли нечто важное, то квест может и не быть выполнен.

Например, чтобы Лобо вылечил жителей Анкары вам надо привести его в сбитый воздушный корабль Джинам и там подключить к компьютеру. Однако узнать о том, что Лобо можно подключить к этому компьютеру можно только в том случае, если в составе группы есть Арзйм, который раньше подобные компьютеры видел и знает, для чего они нужны. А если у вас в группе нет Арзйма? Тогда вы ничего не узнаете. Конечно, можно раскрыть секрет просто случайно, приведя Лобо на место и там



попробовав потыкаться во все, во что можно. Но ведь это же сущий изврат!

Подобных вещей в игре полно. Да, основные сюжетные квесты вы пройдете, т.к. они вытекают из самого сюжета, но вот дополнительные задания... А ведь будь в игре журнал типа того, который есть в Planescape: Torment - и проблем бы не было!



Диагноз

Игра получилась на славу, красивая, длинная и оригинальная. Все в ней есть – и много драк, и разнообразная магия, и отличный сюжет, и запоминающиеся персонажи.

Однако Septerra Core – прежде всего игра на любителя. Любителя аниме. Если вам подобная техника рисунка не нравится, а разноцветные волосы вообще вызывают неприязнь, то, скорее всего, Septerra Core у вас вызовет лишь отрицательные эмоции.

Если же вам все равно, в каком стиле нарисовано, лишь бы выглядело красиво, тогда – покупайте. Не пожалеете.



Игровой интерес ●●●●●●●●◑◑
Графика ●●●●●●●●◑◑
Звук и музыка ●●●●●●●●◑◑
Сбалансированность ●●●●●●●●●◑

Рейтинг 8.2

Время освоения: 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: необходимо

Владимир ВЕСЕЛОВ

Search for the Golden Dolphin

Жанр	Adventure/edutainment
Издатель	Cinegram Media
Разработчик	Magical Fox
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 266, 64 Mb RAM
	Windows 95, 98

Квесты бывают разные. В одних главное лихо закрученный сюжет, масса хитрых загадок и опасных приключений; такие нравятся истинным квестоманам. В других – много юмора, всяких приколов, неожиданных (или, если угодно, идиотичных) поворотов сюжета. Эти по вкусу всем, кто хочет слегка расслабиться и оттянуться без напряга. А вот "Поиск Золотого Дельфина" я бы отнес к познавательным квестам, наверняка он придется по душе любителям морской романтики и будет полезен всем, кто хочет познакомиться с парусниками позапрошлого века поближе.



Сын своего отца

Сюжет игры не очень сложен: роковая тайна, семейный талисман, пропавший без вести отец... И сын, решивший с помощью талисмана разгадать тайну (а, возможно, заодно отыскать родителя). Для осуществления своих целей он поступает во флот и отправляется воевать с французами. В первом же бою командир эскадры, в которой служит наш герой, получает тяжелое ранение, весь командный состав кудато разбегается, так что самому молодому офицеру приходится командовать целой эскадрой.

Только не ждите, что вам придется решать сложные стратегические задачи, отдавать команды кораблям и лично вести в бой своих подчиненных. Ведь это квест, так что все тут делается специфическим образом. Для начала нужно найти сигнальную книгу (она оказывается почему-то в шлюпке, пришвартованной к корме корабля), выбрать в ней нужный сигнал и поднять на мачтах соответствующие флаги. С флагами тоже не все обстоит благополучно, самый необходимый куда-то подевался (нет, бардак все же у них в US Navy творится), так что приходится использовать вместо него кухонную тряпку (а может, это флаг использовали в качестве тряпки). Как только сигнал подан, американская эскадра быстренько громит врага, а вы тут же назначаетесь капитаном корабля и переходите в следующую миссию.

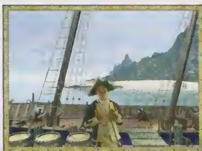
Как видите все предельно просто, никаких специальных знаний вроде бы не требуется. Но, когда вам говорят, что этот флаг нужно поднять на бизаньмачте, а этот – на грот-мачте, то хотя бы нужно знать, где из них какая. В дальнейшем понадобятся и более глубокие знания рангоута и такелажа, так откуда же их взять?

Вообще-то игра снабжена прекрасным help'ом (называется он Chart Room), так что в любой момент вы можете уточнить, что от вас хотят и куда бежать. Но лазить поминутно в вышеозначенный help может быстро надоесть, поэтому вам еще до начала игры предлагают ознакомиться с устройством старинного парусника. Вы можете посмотреть анимированный процесс постройки корабля (не очень красивый), полюбоваться парусником в разрезе и, главное, совершить по нему прогулку. При этом, кликая на любой части корпуса, на каждой веревочке и деревяшке, вы тут же узнаете, что это такое и зачем оно нужно.

Интерьеры корабля нарисованы очень тщательно (и в ознакомительном туре, и в самой игре), только какое-то все слишком чистое и блестящее, как в музее. В городе Ньюпорте штат Род-Айленд стоит такой парусник-музей, оттуда, видно, все и срисовано. Между прочим, в Chart Room есть перечень всех американских морских музеев, список книг на морскую тематику (почему-то отсутствуют прекрасные морские романы Фенимора Купера), перечень кинофильмов и набор вебовских ссылок. Так что желающие могут углубить и расширить свои познания.

Глазу и уху

Этим двум органам чувств игра тоже доставит массу удовольствия. Все интерьеры (не только кораблей, но и таверн, складов, домов) нарисованы почти фотореалистично. Правда похожие на манекены неподвижные фигуры матросов несколько портят общую картину, но зато все персонажи,



с которыми приходится вести разговоры, представлены живыми актерами.

В качестве саунд-треков использованы мелодии прошлого и позапрошлого веков, особенно мне понравилась старинная морская песня Man of War, я ее даже списал себе на диск и теперь гоняю без устали. Ну а что касается шума моря, звуков битвы и застолья в таверне, то они не назойливы и не отвлекают от размышлений над очередной загадкой, хотя и создают нужную атмосферу.

Интерфейс игры традиционен, "интеллектуальный" курсор позволяет быстро перемещаться между локациями и выполнять все нужные действия. Инвентарь по первому вашему требованию прячется за нижнюю кромку экрана и не мешает любоваться всякими красотами.

К недостаткам игры можно отнести только то, что идет она исключительно в разрешении 640x480. Причем, если у вас установлено большее разрешение, экран игры занимает центр десктопа, а его окружает широкая траурная рамка.

Search for the Golden Dolphin – случай слияния традиционного квеста и элементов некогда очень популярного жанра edutainment (сложенного из слов education и entertainment). Игры такого рода пытаются сочетать приятное с полезным – и дать возможность человеку отдохнуть, и кругозор ему расширить. Особенно полезно для детей и американцев, а в исключительных случаях, с каким мы сейчас и имеем дело, вообще для широких масс.

Игровой интерес ●●●●●●●●○○
Графика ●●●●●●●●○○
Звук и музыка ●●●●●●●●●○
Сюжетная линия ●●●●●●○○○○

Рейтинг 7.7

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: низкая
Знание английского: обязательна

Chaos Mage

Planescape: Torment

Жанр	RPG
Издатель	Interplay
Разработчик	Black Isle
Требуется	P-200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 300, 64 Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN, Modem
	Windows 95, 98

They're gonna give him the rope if he don't pay the music. Actually they won't give him the rope; they'll put it around his neck. Except he's got no neck. So they might have to just give him the rope instead. What kind of music was he listening to, anyway?
- Nohut, a xaositect, at the trial of a friend

У меня праздник. Я играю в одну из лучших ролевых игр, когда-либо виденных мною. Не напрасным было долгое ожидание – получили мы почти все, что ожидали, и даже больше. В Planescape: Torment вы найдете лучшие черты двух последних откровений среди RPG: Fallout и Baldur's Gate. Впрочем, оговорюсь, что моего любимого походового боя здесь нет: что поделаешь, тяжелое наследие движка Infinity. Но даже это не в силах испортить общее великолепное впечатление от игры.

О том, что ожидали от Torment, достаточно подробно было сказано в preview, да и о самом мире Planescape было сказано уже немало. Так что вам уже должно быть известно почти все о том, где действо происходит и в чем вообще дело. Приступим же к препарированию того, что мы, в конце концов, получили.

Планы и порталы

Как и было обещано, герой игры просыпается в Морге, полностью потеряв память. Ну и, соответственно, мучаясь тяжкой амнезией, решает пока что назваться the Nameless One. Первое, что он видит, – летающий череп, который жаждет попутешествовать с ним. Необычно? То ли еще будет! Уже в Морге его – и вас – ждут кучи квестов и загадок. Выйдя, наконец, из этого мрачного строения на улицу (кстати, эта задача может быть решена несколькими путями), вы видите не привычный и оттого вконец опостылевший пейзаж какого-нибудь фэнтезийного мира. Перед вами, да и НАД вами открывается вид на величайший и необычнейший город во Вселенной – Sigil.

Это Planescape. Атмосфера мира безрадостная и мрачная, почти как в Fallout – дизайнеры свою работу выполнили безупречно. Вы действительно начинаете верить в то, что находитесь в городе столь же древнем, как сама вселенная (кстати, горожане иногда могут рассказать кое-что о Sigil и его богатой истории). На его улицах вы не встретите фанатичных защитников мира и справедливости – вместо них здесь нередко можно увидеть вальяжно разгуливающих демонов. Но не спешите, поддавшись врожденным манчкинским инстинктам, переводить их на экспу – они такие же жители города, как и все остальные. А за не спровоцированное насилие можно схлопотать. Больно. Ногами.



Основное правило игры – беседовать со всеми и по несколько раз. Диалоги (отмечу, превосходнейшим образом написанные) – основа Planescape: Torment. Хотите получить удовольствие от игры – говорите и еще раз говорите.

Даже у игроков, неплохо знающих английский, может возникнуть языковой барьер с жителями Sigil. Дело в том, что в диалогах активно используется планарный жаргон (выросший явно из американского уличного сленга), что тоже способствует погружению в мир. Не хотите, чтобы вас считали clueless, – изучите словарь этого жаргона. Поскольку удельный вес трепа в игровом процессе очень велик (можно сказать, что игра на 90% состоит из разговоров), основным недостатком игры на нашем рынке будет именно ее англоязычность. Адекватный, полностью передающий дух и стиль перевод Torment очень сложен, если не сказать невозможен. А о том, что мы получим от пиратских стилусифекаторов, и думать противно.

Фракции – еще одна из уникальных особенностей этого сеттинга. Они не выглядят надуманными, в них действительно можно поверить. Некоторые из членов фракций пытаются привлечь Nameless One на свою сторону. Принадлежность NPC к той или иной группировке показана их поведением и чувствуется в диалогах с ними. Вступив во фракцию, вы имеете шанс принять участие в ее политике, причем, естественно, ход игры, в зависимости от выбранной фракции, слегка изменяется. Конечно же, не все фракции из настольного варианта вошли в игру: о некоторых вы можете только услышать, а иные вообще не упоминаются. Хотите знать, в какие можно вступить? Читайте guide в этом номере.

Философская ролевая игра?

Torment, пожалуй, первая игра по AD&D, в которой вы можете собственными поступками воздействовать на свой alignment. Если выражаться точнее, большинство ваших действий так или иначе влияют на него. Как же сдвинуть свой alignment (изначально – True Neutral) в нужную сторону?

Хотите быть Lawful – говорите только правду. Лгите и предавайте – и станете Chaotic'ом. Помогайте людям, не требуя плату, и встанете на путь к Good. Будьте подлыми, вымогайте, предавайте и убивайте – так поступают только Evil'ы. Кроме того, в игре есть предмет (некая книга), который может дать мощный толчок в сторону Зла. Соблюдайте баланс в своих поступках -- будете Neutral'ом. Вот вам и простор для roleplaying'a!

Манчкины и просто беззлобные маньяки! Не бойтесь убивать всех подряд! Представьте, что вы играете не в Torment, а в Tournament – ролеплейный потенциал игры позволяет и такое. Если под вашу горячую руку попадется важный для основного сюжета персонаж, вас обязательно предупредят, что игру вы не закончите (если быть совсем точным, игра закончится в тот же миг). Но и ограничившись истреблением мирных жителей, будьте готовы иметь дело с тяжеловооруженными членами фракций Mercykillers и Harmonium, что, согласитесь, вполне логично.

Это одна из самых ролевых игр среди CRPG. Я могу ее сравнивать только с Fallout'ами, хотя нелинейность отчасти была принесена в жертву сильной сюжетной линии, а Baldur's Gate тут и рядом не валялся. Принцип "трех "У"" из Fallout – "Уговори, Укради или Убей" – работает и в Torment.

Planescape: Torment лучше любой вышедшей на настоящий момент игры передает специфику настольной RPG, что само по себе имеет огромную ценность. В какой еще игре возможны такие содержательные диалоги с партийными NPC? И написаны они, повторюсь, на удивительно высоком уровне.

От настолок к компьютерной игре

Интересная деталь: Torment сделан на основе правил D&D, а не по правилам D&D. Между этими понятиями есть разница, и очень скоро вы ее поймете. Впрочем, многое объясняется необычностью главного героя. Например, широко известно, что в классическом D&D базовые параметры персонажа не растут. А наш с вами Nameless One получает +1 к одному из них (по вашему выбору) с каждым набранным уровнем. Настоящие манчкины (читай: почти все) конечно же бросятся раскачивать STR, CON и DEX... и будут не правы. Нет-нет, так тоже можно играть и выиграть, но сражений предостаточно и во многих других игрушках. Не лучше ли воспользоваться наследием Fallout – путь вперед себе можно проложить не только увесистой дубиной, но и мозгами? Сражения не так важны, как разговоры, и их почти всегда можно избежать. Ну в какой еще игре разговаривая можно получить больше экспы, чем размахивая мечом? Высокие значения INT, WIS и CHA помогут вам в наборе опыта гораздо лучше, нежели сражения; мне это нравится, черт побери! Удостоверьтесь, что вы поговорили со всеми, с кем только можно, если хотите быстрее набирать уровни. Выполняйте столько квестов, сколько найдете. Хотите всю экспу оставить себе? Поступайте точно так же, как и в остальных D&D'шных играх – выгоните из партии всех NPC! Но в таком случае потеряете много удовольствия – общению с NPC в Torment уделено гораздо больше значения, чем в остальных RPG, да и общение NPC между собой тоже сделано на превосходном уровне.

Новая бесконечность

Сражение, как уже упоминалось, осталось в режиме realtime, но оно серьезно доработано по сравнению с Baldur's Gate. Например, переход в inventory не снимает игру с паузы. Может быть, сие не так реалистично, как в BG, но там это ужасно раздражало!

Персонажи в вашей команде неплохо справляются с ситуацией и без постоянной опеки со стороны игрока. Воин орудует мечом, жрица бегает от одного раненого к другому и лечит их, умело выбирая заклинания. Вот только использование атакующих заклинаний вы должны контролировать сами, так что возложить всю грязную работу на персонажей не получится.

Движок остался прежним, унаследованным от Baldur's Gate, но он, как и было обещано, подвергся серьезной переработке. Укрупнение изображения, сразу бросающееся в глаза, – это, несомненно, красивше, но несколько снижает эффективность применения дальнобойных атакующих спеллов. Однако приходится вы-



Full Install

Почему-то инсталлятор игры не предусматривает полной установки, но ее можно легко сделать руками.

Скопируйте файлы с CD2, CD3 и CD4 на жесткий диск. CD1, по всей видимости, автоматически полностью копируется. Посмотрите на файл torment.ini. Там есть секция, выглядящая следующим образом:

```
[Alias]
HD0:=e:\Torment
CD1:=F:\CD1\
CD2:=F:\CD2\
CD3:=F:\CD3\
CD4:=F:\CD4\
CD5:=F:\CD5\
```

Если вы скопировали диски в директорию c:\torment\, то ini-файл для полной установки должен выглядеть так:

```
[Alias]
HD0:=e:\Torment
CD1:=c:\torment\CD1\
CD2:=c:\torment\CD2\
CD3:=c:\torment\CD3\
CD4:=c:\torment\CD4\
CD5:=c:\torment\CD5\
```

Не забудьте обнулить размер кэша. Один из четырех дисков обязательно должен быть вставлен в дисковод.

По слухам, полная установка лечит некоторые баги. Кстати, о багах. Несколько ошибок уже нашли. Одна из самых неприятных связана с памятью и приводит к заторможенности игры. Это лечится через save/load. Если игра виснет, проверьте версию вашего видео-драйвера и попробуйте поискать другой, посвежее.



бирать: либо шашечки, либо ехать.

Для перехода в другую зону не надо ждать, пока вся партия соберется у края экрана, как в Baldur's Gate. Это также не добавляет реалистичности, но повышает играбельность. Создается впечатление, что авторы игры учли ВСЕ пожелания и претензии фанатов к Baldur's Gate, а как нечасто это можно встретить в наше нелегкое время!

Бег, господа, это воистину здорово! Включите опцию Always Run, не пожалеете. Почему бы не убежать от противника, если не хватает сил победить его? Монстры, как правило, передвигаются медленнее вас, да и вообще, можно по пальцам пересчитать все места в игре, где вы по сюжету ОБЯЗАНЫ убить противника. Даже если бегство с поля боя не входит в ваши планы, можно побегать кругами от врагов, пока встроенная регенерация (надпись "1 HP healed" буквально выливает тонны бальзама на сердце игрока) не подлечит вас до приемлемого уровня.

Оружие. Где, спрашивается, все эти длинные и короткие мечи? А нету их! Вместо классического фэнтезийного оружия мы имеем гору разнообразной экзотики, от скальпеля до меча ангела; более того, с некоторыми предметами можно даже поговорить! Мне кажется, это первая ролевая игра, в которой реализовано оружие и другие магические предметы с ego. Каждый вид холодного оружия характеризуется типом наносимого повреждения (edged, piercing, crushing...), количеством повреждения, уровнем магии (enchanted) и специальными способностями. Вот например, настоящее оружие манчкина:

"THE EVISCERATOR"
(Unique, Artifact, Cheat)
Damage: 4-80 + 20
+20 to hit
+20 to Armor Class
Sets all Stats to 25
Weight: 0
Speed: 1
Proficiency: Edged

This unholy weapon is obviously intended for Quality Assurance to massacre any creature in their path as quickly as possible (ежели сделать примерный перевод, то получится, что данное "нечистое оружие" является чем-то вроде "гарантии качественного и скорого истребления любого встречного существа").

Жуть, не правда ли? Не спешите кричать о нарушении баланса игры подобными видами оружия – обратите внимание на слово Cheat в описании этого меча.

Вообще, любопытных вещиц вам попадется немало, и каждая из них снабжена подробным описанием свойств и даже развернутой историей. Дизайнеры отлично поработали над игровой атмосферой, придумали кучу оригиналных и необычных предметов. Может быть, вам удастся отыскать Eye of Vecna?

Заклинания – статья вообще отдельная. Только малую часть из них вы найдете в Player's Handbook и других D&Dшных руководствах, остальные являются плодом воображения авторов игры. И очень, замечу, вкусным плодом. Заклятья сбалансированы, эффективны и красивы, а заклинания 8-го и 9-го уровней вызывают к жизни целые представления (просто Final Fantasy какая-то!). Причем игра в это время замирает, и мы можем, не отвлекаясь, любоваться на эту красотищу.

Музыка просто превосходна и дополняет общую картину. Работа композитора заслуживает всяческих комплиментов: звуки подчеркивают атмосферу мира, музыкальное сопровождение идеально подходит к каждой локации. В самом конце игры, в Fortress of Regrets, она просто ЗАСТАВЛЯЕТ чувствовать РАСКАЯНИЕ the Nameless One.

В речи персонажей ярко видна их индивидуальность – актеры на озвучивание были подобраны как надо. Разумеется, озвучено не все (объемы диалогов физически этого не позволяют), но ключевые фразы звучат – еще один штрих в великолепной картине. Речевое сопровождение помогает вживаться в шкуру вашего персонажа. I can forge pains with my power. I can UNMAKE you!

И напоследок несколько советов. Конечно, вы можете сразу же почитать guide по игре в этом же номере, но стоит ли портить себе удовольствие от познания неизведанного? Попробуйте пройти Torment самостоятельно. Не стоит волноваться, если что-то не выходит: почти все проблемы решаемы, причем не одним способом. Итак, советы.

Развивайте у вора только Pick Pockets (прежде всего!) и Stealth. Обнаружение ловушек в игре почти не пригодится, а замки может и воин взломать. В большей мудрости – большая экспа. Нет смысла качать CON к концу игры, делайте это как можно раньше или не делайте вообще. Экономьте деньги и не покупайте всякую дребедень, а экономия лечилок позволит их вам вообще не покупать. Возвращайтесь в магазин татуировок – после выполнения крупных квестов там появляются новинки. По тому же принципу появляются новые варианты в разговорах с NPC.

Planescape: Torment – одна из лучших, если не лучшая, CRPG, в которые я когда-либо играл. Множество больших и малых нововведений и улучшений делают игру шагом вперед по сравнению с предшественницами. Ее интересно проходить несколько раз, за разные фракции и разными способами (я вот тоже начал по второму разу). Надеюсь, Black Isle сделает хотя бы add-on, – очень что хочется верить, что это не последняя игра в огромной вселенной Planescape.

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●)
Звук и музыка	●●●●●●●●●)
Сбалансированность	●●●●●●●●●●

Рейтинг 9.6

Время освоения: 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Warcraft Adventures: Lord of the Clans

Над останками размышлял Павел Коротов

Жанр	Квест
Издатель	Blizzard
Разработчик	Blizzard/Animation Magic
Killed	22 мая 1998 года

Орки - гуд

"Warcraft" - это слово сразу вызывает отклик в сердце геймера... Если он, конечно, настоящий геймер. Идея Blizzard о создании квеста на основе вселенной Warcraft была встречена волной восторгов, как со стороны любителей жанра, так и со стороны поклонников игры. Даже если бы Ultima была выпущена в виде трехмерного шутера, а Deer Hunter - как футбольный симулятор, даже они не вызвали бы такой положительной реакции.



С самого начала, по информации, поступающей от разработчиков, стало понятно, что Warcraft Adventures не пойдет проторенной дорожкой первых стратегий. Начать, хотя бы, с того, что кандидатом в главные герои выдвигался орк - один из тупых, злых и сильных созданий, которых так усердно истребляли в Warcraft I и II.

Фролл - так звали новоиспеченного героя - был еще во младенчестве захвачен людьми. Его хозяин, Лорд Блэкмур, решил воспитать "совершенного воина" - эдакого самурая, который скорее сделает харакири, чем предаст своего повелителя. Сколько Фролл себя помнил, он всегда был на положении раба. И, в принципе, не видел в этом ничего предосудительного. Но, когда орки начали штурмовать замок Блэкмура, свободная кровь закипела во Фролле. Он решил сбежать и вернуться к своим собратьям. Но Блэкмур узнал о планах своего прислужника и, испугавшись предательства с его стороны, заточил "ручного" орка в подземелье. И вот тут в дело должен был вмешаться игрок. Первая цель - освободиться из темницы, последняя - объединить под своим началом все орочьи кланы.

Варкрафт - квест

Такая трогательная история про забитого раба, который становится королем, должна была сопровождаться доселе невиданным погружением в игровую вселенную Warcraft. Ведь одно дело - наблюдать за копошащимися внизу войсками и с высоты птичьего полета отдавать команды, и совсем другое - быть частью этого мира. Только "изнутри" можно увидеть то, что, например, орки не такие уж и злобные и сильные, что быть орком намного опаснее, чем быть человеком, что, кроме орков и людей есть еще множество рас, каждая - со своими целями и устремлениями.

Итак, Warcraft - квест, Warcraft - квест. Когда только объявили об этом, было сложно представить себе Warcraft в виде обычного point'n'click adventure. Ведь ничего революционного в игре, вроде бы, не намечалось. Да, хорошая мультяшная графика от третьего лица. Да, традиционный Warcraft'овский саундтрек. Стандартное для квеста перемещение "от комнаты к комнате", обычный "мышиный" интерфейс. Или я что-то забыл? Конечно! Я забыл про геймплей! Именно геймплеем всегда славились игры от Blizzard. Графика тоже занимала далеко не последнее место, но впереди всегда шел игровой интерес.

Так как опыта в производстве квестов у Blizzard'а не было, разработчиков пригласили со стороны. Основную часть работы для



Blizzard сделала команда питерских художников Animation Magic. Привлекались к сотрудничеству и консультанты. К примеру, Стив Мерецки - один из создателей вселенной Zork - проверил все головоломки в игре и убедился, что все загадки достаточно логичны и хорошо вплетены в сюжетную линию.

Как обычно

Warcraft Adventures была отменена уже после того, как 2/3 игры были закончены. Почему? Вроде бы все хорошо: обычный юморной квест с мультипликационными героями... Вот то-то и оно, что "обычный". Blizzard выпускает исключительно стопроцентные хиты (Warcraft, Diablo, Starcraft). Если есть хоть небольшое сомнение в том, что игрушка займет первые места хит-парадов и получит высшие награды игровых журналов, эту игру до выхода не допускают. На дворе был 1998, и традиционные квесты начинали стремительно терять популярность. На далеком горизонте замаячили трехмерные action/adventure. Тем временем в LucasArts кипела работа над Grim Fandango и Monkey Island III. Даже сравнив скриншоты Monkey3 с Warcraft'овским квестом, выводы делались не в пользу Blizzard. Да, несколько лет назад игра получила бы заслуженное признание, но теперь... Быть вторым номером - это не для Blizzard. Многочисленные петиции и Интернет-опросы ни к чему не привели. В Blizzard сказали твердое: "Нет".

Babylon 5: Into the Fire

Жанр	Космический симулятор
Издатель	Sierra FX
Разработчик	Yosmite Entertainment
Killed	23 сентября 1999 года

После того, как Sierra была продана компании Cedant, известный квестодел стал просто неузнаваем. Одна отмена следует за другой. Похоже, менеджеры компании стараются делать ставку только на игры, которые будут продаваться на 100 процентов. Конечно, Babylon 5 за рубежом не так популярен, как бесконечный Star Trek, но зачем же отменять-то? А уж у нас в стране, где Star Trek'ом и не пахнет, известие об отмене игры по мотивам любимой серии было воспринято с неописуемым негодованием и возмущением.

Если у вас сломан телевизор

Для тех, кто не смотрит телевизор (или для тех, у кого не ловится ТВ6), вкратце расскажу, что собой представляет "оригинальный" Babylon 5. Это - серия связанных между собой фильмов о жизни на огромной космической станции под названием Babylon 5. Фактически, эта станция представляет собой многонациональное государство. Это - нейтральная территория, на которой встречаются представители различных, даже враждебных друг другу цивилизаций. Все события, происходящие в сериале, излагаются как бы с позиции командования станции. А событий во Вселенной происходит ой как много. То там война вспыхнет, то здесь. Опять же, государственные перевороты...

Это - война...

Но Sierra интересовал только военный аспект. Забудьте про дипломатию! Начинается игра через два года после окончания последней серии фильма. Хрупкий мир, достигнутый между мирами, наконец, нарушился. Нашлась работа для игрока, который по совместительству является пилотом космического истребителя землян (в том смысле, что он за землян воюет, на корабле космическом летает). Выполняя все новые и новые миссии, пилот должен был продвигаться вверх в табели о рангах.

Первую миссию он проходил в полном одиночестве, потом под его командование давалось звено и, под конец войны игрок мог бы почувствовать себя генералом, под началом которого - весь космический флот. Была обещана возможность практически неограниченной "переигровки", т. к. результат каждой миссии, выполненной или невыполненной игроком, должен был влиять на сюжет. В многопользовательской же игре можно было играть не только за силы Земли, но и за многие другие расы.

Те, кому доведось взглянуть на бета-версию Babylon 5, утверждают, что в игру встроен суперреалистичный физический движок. Благодаря ему космические бои выглядят совершенно иначе, чем в том же Wing Commander. В действительности, никто не знает, какими должны быть настоящие космические бои. Но, сами понимаете: "Если бы я участвовал в реальных космических боях, они бы выглядели именно так".

О графике я уж и не говорю. Многие из специалистов, трудившихся над фильмом (он славится своими спецэффектами и трехмерными компьютерными сценами), принимали участие в работе над игрой. Так что поддержка разрешений выше, чем 1600X1200 была воспринята как должное.

...но это - не Star Trek

У Babylon 5 были два ма-а-ленеьких минуса. Первый - системные требования. PIII - "минимальный" процессор для игры - будет далеко не у всех даже на начало 2К года. Но первая из причин никогда не была препятствием для издателей. Второй минус - относительно небольшая известность сериала по сравнению с тем же Star Trek. Это оказалось губительным для Babylon 5. Маркетологи Sierra провели исследование и выложили результаты на стол дирекции. Стало понятно, что несколько сот тысяч копий игры продались бы. Но, по сравнению с миллионами Wing Commander'а это - капля в море.

Решение оказалось чересчур уж суровым: "закрыть проект". Между тем, игра была почти закончена. Оставалось лишь "довести ее до ума". Сразу после прихода печального известия сотни тысяч фанатов сериала со всего мира начали отсылать в адрес Sierra гневные письма с требованиями возродить проект. Раздается мощный хор голосов, призывающий бойкотировать продукты Sierra. Недавно прошел слух о том, что другая компания может выкупить у Sierra игру с целью издания. Честно говоря, Babylon 5 вряд ли может что-то спасти. Упертость менеджеров Sierra не может не восхищать. Убивать почти законченный проект с отличной базой фэнов, с превосходными графикой и гейплеем...



Наверное, им виднее.

Curly's Adventure

Жанр	Квест
Издатель	Не было
Разработчик	Sylum Entertainment
Killed	12 октября 1999 года

Уж сколько раз твердили миру...

"Эй, люди!!! Вы меня слышите??? Традиционные квесты мертвы! Повторяю по слогам: мерт-вы." За что же игровая индустрия так невзлюбила жанр adventure? Иногда прямо так и хочется сказать: "Мы их душили, душили..." Тем не менее, иногда находятся фирмы достаточно отважные (или достаточно неразумные), чтобы создавать те самые point'n'click adventure. Иногда, как в случае с LucasArts, эти попытки оказываются успешными, но чаще (как с Blizzard) проект бесславно гибнет под ножом издателя и забывается игровыми журналами. Curly's Adventure такая судьба была предначертана с начала разработки. Давайте я объясню вам, что из себя должна была представлять эта игра, возможно, вы сами все поймете.

В лучших традициях

Curly's Adventure - это чистейшей воды квест в лучших традициях Day of the Tentacle и Maniac Mansion. Мультяшный, сумасшедший, веселый - так можно вкратце описать его. Главного героя, как это ни удивительно, зовут Curly (кудрявый). Сам он - обитатель планеты Mudball (шар грязи). Во время войны его родной планеты с Clown'ами (клоунами), его космический кораблик окружили и захватили враги. Во время захватывающей погони Curly "прибивает" к земле (гмм... это начинает напоминать U.F.O.s). Тут же его корабль крадут, а самого инопланетянина сажают в психушку. Странно, что не в вытрезвитель. А что еще можно подумать про человека, который считает себя инопланетянином?

С сумасшедшим домом Кудряшу повезло - соскучиться ему там не удастся. Директор заведения - злой гений, создавший Гидрофонический Хранитель мозга (не спрашивайте, я не знаю, что на самом деле означают эти слова). Устройство воплощает безумные фантазии пациентов в реальность. Так что инопланетянину предстоит долгое путешествие по шизофреническим фантазиям пациентов.

Нет, это совершенно не похоже на Sanitarium. Как я уже говорил, ближайшая аналогия - Maniac Mansion. Даже интерфейс тот же - по иконке для каждого действия. Посмотреть, использовать, взять - эх, ностальгия, ностальгия...

Не ходите, дети...

А теперь объясню, почему Sylum даже не стоило браться за разработку. Во-первых, интерфейс... Раз: подобный интерфейс устарел года эдак на три. Два: Sylum - небольшая нью-йоркская фирма. В Америке жанр классических adventure пребывает в упадке. Покупают только высокобюджетные и, одновременно, очень качественные игры. Скажем прямо: графика в Curly's Adventure могла бы быть поярче, покрасочнее, покачественнее. Насчет геймплея ничего не скажу, этот дело можно оценить только после того, как поиграешь. Говорят, юмор там на уровне. Впрочем, судя по сюжету, игра достаточно сумасшедшая. Почему бы юмору и не быть на уровне?



В общем, факт остается фактом: Curly's Adventure "погрузили в кому". Возможно, ее выпустят как shareware или freeware... А, может быть, и нет. Зато теперь Sylum разрабатывает охотничий симулятор. Весьма похвально. Может быть, этим стоило заняться с самого начала? Перекуем мечи на орала! Все - на выпуск охотничьих симуляторов.

Елена Карпова

Дорога в Средиземье

"Властелин колец" – произведение культовое. Но книга есть книга: вы всегда остаетесь лишь безмолвным свидетелем происходящих событий. А ведь порой так хочется стать их активным участником (и желательно, не выходя из дома). Теперь такая возможность есть! Сыграйте в настольную стратегию Middle Earth: The Wizards и покажите, кто главный в вашем персональном Средиземье.



Глава первая

О том, кто такой Толкин и какое он имеет отношение к нашему Профессору.

В старой доброй Англии, в Оксфордском университете, работал профессор. Не какой-то там профессор математики, которые иногда от скуки придумывают магов и монстров, а самый настоящий профессор англосаксонского языка. И звали его, как вы, быть может, уже догадались, Джон Рональд Руэл Толкин. Те, кто догадался, могут сразу переходить ко второй главе, потому что ничего нового для себя из первой уже не узнают, а остальным я сейчас расскажу, чем же этот профессор так отличался от других.

29 июля 1954 года в Лондоне вышла первая часть трилогии "Властелин Колец", книга под названием "Братство Кольца", автором которой значился вышеупомянутый профессор. Это вовсе не была научная монография, напротив – открывший ее с первых же страниц попадал в удивительный волшебный мир, где живут мудрые эльфы и добродушные хоббиты, где есть воплощенное Добро и Зло, где сверхъестественное встречается на каждом шагу и где сильней всего оказываются чистое сердце и благородные помыслы. Многие миллионы умов и сердец завоевала эта книга, став своеобразной "точкой отсчета" в развитии жанра Волшебной Сказки или фэнтези, как чаще всего его называют.

Эта книга – о Добре и Зле, о Власти и Бескорыстии, о том, как легко решить, что ты слаб, и как легко поверить в то, что ты непогрешим... и о том, как горько бывает обмануться и в том, и в другом. О преодолении себя, о дружбе и о любви. О смерти и жестокости, о предательстве и падении... "Так не бывает", – скажете вы. Бывает. Эта книга действительно объединяет в себе очень многое, и мало кто, прочитав ее, остается равнодушным. Несмотря на свое "сказочное" происхождение, она удивительно реальна, помимо своей воли оказываешься в гуще событий, идешь по дорогам Средиземья, увязаешь в снегу на перевале, пробираешься вперед в темных подземельях... Откройте эту книгу – и вы не заметите, как пройдет ночь.

Глава один-с половиной, необязательная

О терминологии, или Краткий курс толкинизма

Правоверных и слишком нервных поклонников творчества Толкина просим заклеить нижеследующий текст черной бумагой.

Арда – название мира, в котором происходит действие "Властелина Колец" и некоторых других книг Джона Толкина.

Средиземье – часть Арды, где живут люди, эльфы (см.), хоббиты (см.), гномы (см.) и прочий полезный народец.

Валинор, он же **Аман** – часть Арды, где живут Валары (см.) и некоторые избранные эльфы.

Единый, он же **Эру Илуватар** – генеральное божество Арды.

Валары – помощники Илуватара.

Майа (майары) – помощники Валар.

Эльфы – бессмертные околоволшебные существа. Критики расходятся во мнениях насчет формы ушей толкиновских эльфов, но вот то, что они ростом выше людей и крыльев не имеют, знают все.

Гномы – невысокие коренастые существа. Знамениты своими бородами, своей жадностью, своим высоким искусством в плане всяческих рудокопно-подземных работ и в области создания всяких штук из металла.

Хоббиты – добродушные существа, ростом ниже гномов. Знамениты тем, что не носят ботинок, так как на ногах у них растет шерсть, и тем, что обычно сидят дома, если их не выгонит оттуда какой-нибудь из проходящих мимо Волшебников.

Враг, он же **Саурон**, он же **Гортхауэр**, он же **Темный Властелин** – главный враг всего сущего в Средиземье.

Кольца – магические инструменты, выкованные Сауроном для своих темных целей, но впоследствии частично раздаренные и достигнувшие цели, частично – утерянные.

Единое Кольцо, оно же **Кольцо Всевластья** – главное из Колец, утерянное когда-то Врагом. Оно не должно попасть к Саурону, иначе всем хана.

Мордор – страна проживания Саурона.

Ородруин – вулкан в Мордоре, на огне которого Саурон ковал Кольцо Всевластья; место, где можно уничтожить Единое Кольцо.

Назгулы – слуги Саурона. Отличаются любовью к черному цвету в одежде и немузыкальными голосами, наводящими ужас на все живое.

Глава вторая

О вероятностной истории

Вы когда-нибудь задумывались о том, что было бы, если бы Единое Кольцо "досталось" не Фродо, а... скажем, Сэму? Или Арагорну? А если бы вместо Леголаса в компании Хранителей шел Глорфиндейл? А если бы на месте Гэндальфа был Радагаст? А? Что бы случилось тогда? Кто сказал "деревянный меч"? Эти гнусные инсинуации мы отметем как неконструктивные, потому что речь у нас пойдет не о походах по лесам, что само по себе хорошо, но не каждый может себе позволить, а о настольной коллекционно-карточной игре по мотивам произведений JRRT, которую выпускает компания Iron Crown Enterprises. Вы слышали

о Magic: the Gathering? Так вот, зто – совсем другое! Middle Earth: The Wizards ("Средиземье: маги") – игра, которая позволяет смоделировать на столе ситуацию, сложившуюся в Средиземье в конце Третьей Эпохи и попытаться с помощью своей компании, которую Вы наберете в процессе игры, из зтой ситуации выпутаться.

Итак.

В конце Третьей Эпохи Валары послали в Средиземье пять Майаров для объединения Свободных Народов и помощи им в войне против Темного Властелина. Однако Майарам было запрещено какимлибо образом подчинять себе народы или вступать в прямое противоборство с Сауроном с помощью своего волшебства, они должны были действовать лишь силой убеждения. Этих пятерых люди называли Магами или Истари, их имена были Гэндальф, Саруман, Радагаст, Алатар и Палландо...

Во "Властелине Колец" четверо из них потерпели неудачу. Саруман был ослеплен и совращен властью, которую он смог получить с помощью своих волшебных сил, Радагаст фактически отказался от сражения, углубившись в общение с природой и оставшись в стороне от театра военных действий, Алатар и Палландо ушли куда-то на Восток и след их затерялся. Лишь Гэндальф остался верен своей задаче. Иначе дело обстоит в Middle Earth: The Wizards...

Глава третья

Как стать Гэндальфом

Вы – Маг. Один из тех пяти, которые были посланы в Средиземье. Ваша цель – убедить Свободные Народы следовать вашим советам и сопротивляться Саурону, пока не будет уничтожено Единое Кольцо. Пока ваши товарищи-маги не при-





дут к единому мнению, каким путем лучше уничтожить Кольцо Всевластья, вам придется бороться с Врагом за умы, души и тела жителей Средиземья.

Что самое интересное, то же самое в то же самое время будет делать ваш противник. Хотя он-то как раз необязателен: Middle Earth: The Wizards одна из немногих коллекционно-карточных игр, в которую можно играть даже в одиночку!

Итак, перейдем, пожалуй, непосредственно к правилам игры.

Для игры вам понадобится колода карт Middle Earth: The Wizards и два шестигранных кубика. Правила могут несколько различаться в зависимости от того, опытный вы игрок или начинающий и играете своей собранной колодой или стартовой, только что купленной. Углубляться в тонкости мы пока не будем, рассмотрим стартовые правила.

Какие бывают карточки

– **Местность (site)** – по ним "передвигается" ваша компания. Карты местностей имеют белый фон и от остальных карт отличаются рисунком рубашки: вместо обычного "багрового ока" изображена территория Средиземья.

– **Персонаж (character)** – те существа, из которых состоят компании. Как правило, зто персонажи из "Властелина колец", но встречаются и невнятные личности, присутствие которых в Средиземье доказывается только цитатой из "Властелина" на карте. Карты персонажей имеют голубой фон (исключая магов, каждый из которых "своего" цвета).

– **Ресурсы (resources)** – предметы, которые персонаж может носить с собой или применять "на месте". Цвет фона – медный.

– **Опасности (hazards)** – неприятности, поджидающие в пути компанию (а если быть точным, "насылаемые" на компанию оппонентом). Темно-серый цвет фона.

– **Области (region)** – карты больших участков местности. В стартовых правилах не используются.

По результатам анкетирования в предыдущем номере были определены победители:

1 место занял Mad Max (madmax.....@chat.ru). Он награждается игровым набором и тремя бустерами 6-й Редакции MtG.

2 место - Nitrogen (n...7@chat.ru) - игровой набор и два бустера 6-й Редакции.

3 место - Рогов В.В. из Усть-Донецка - игровой набор и бустер 6-й Редакции.

4,5,6 места - Пинаев Николай из Курска, Прохоров Олег из Орла и LadyKaterina (La.....@kaluga.ru). Приз - игровой набор 6-й Редакции.

Призы будут высланы по почте. Если вы не указали в злектронном письме индекс, домашний адрес и ФИО, то сообщите их по адресу: pr@sargona.ru.



Персонажи и компании

Игра начинается с того, что каждый игрок набирает себе начальную компанию. В начале игры у каждого из оппонентов есть по 20 очков Прямого Влияния (direct influence), которые он тратит на то, чтобы контролировать своих подопечных. Персонажи разные, они различаются мало того, что по расе, умениям, атаке и броне, так еще и по своим организаторским и исполнительским способностям. Например, чтобы в вашу компанию "записать" короля Рохана Теодена, потребуется целых 6 очков

Прямого Влияния, а чтобы с вами пошел некий хоббит по имени Робин, этих очков нужно, всего три, но зато Робин не умеет быть начальником, его собственное влияние равно нулю, а Теоден привык быть королем, его влияние равно трем (что означает, что вышеупомянутого Робина можно спокойно “сдать в подчинение” Теодену и высвободить потраченные на его завлекание очки Прямого Влияния).

Кроме персонажей бывают еще так называемые Группы (faction) и Союзники (ally), поддержкой которых компания может заручиться во время своих путешествий. Группы добавляют вам Очки Опыта (marshallinng points), а Союзники даже могут ходить вместе с компанией и вместе сражаться, но при этом они не считаются входящими в состав команды и на них не тратятся очки Прямого Влияния.

Компаний может быть и несколько, хотя размер одной – не больше семи персонажей (хоббиты считаются за полперсонажа). Одиночные персонажи, как правило, подвергаются бОльшим опасностям, потому что в компании всегда можно выбрать сильного, который защитит слабого, но, вместе с тем, большая команда привлекает больше внимания всяческих темных существ...

Задача по Magic: the Gathering

Исходные данные

Игрок 1: располагает бело-голубой колодой и 11 пунктами жизни. В игре находятся неповернутые Wall of Swords (б.), Benalish Hero (б.), Pikemen (б.), Phantom Monster (г.), Circle of Protection: Red (б.), 1 остров и 1 долина. Также есть повернутые Mesa Pegasus (б.), Kjeldoran Skycaptain (б.), 1 остров и 2 долины.

В руке и выведенных существ нет.

Игрок 2: играет черно-зелено-красной колодой, причем у него всего 1 пункт жизни. В игре находятся Mana Vault (а.), Lhurgoyf (з.), Llanowar Elves (з.), Dwarven Warriors (к.), Bog Imp (ч.), Wooden Sphere (а.), Red Mana Battery (а.) с 3 каунтерами на нем, 1 гора, 2 болота, 1 лес с наложенным Wild Growth (з.). Все карты развернуты.

В руке у него Animate Dead (ч.), Raise Dead (ч.), Earthquake (к.), Immolation (к.), Pyrotechnics (к.).

Уже выведены из игры - Bog Rats (ч.), Scathe Zombies (ч.), Uthden Troll (к.).

Условные обозначения: ч. - черный, с. - синий, к. - красный, б. - белый, з. - зеленый, а. - артефакт.

Задание

Вы играете против игрока 1. Он немного опередил вас по скорости выведения существ, и победил бы вас во время последнего хода, если вы не выложили Fog. Т.к. у вас больше нет Fog’ов, то, чтобы не проиграть следующим ходом, вам остается только выиграть текущим. Сейчас начало вашей основной фазы.

Ответы с пометкой “Задача по Magic: the Gathering” присылайте в редакцию. Не забудьте сообщить ваш полный почтовый адрес. Три лучших письма будут отмечены призами от компании “Саргона”.

На войне, как на войне

Бой – не главная часть игры в Middle Earth: The Wizards, но, увы, неотъемлемая: темное время, дороги неспокойны, на них встречаются всякие проходимцы и происходят странные вещи. А по игре это выражается в том, что, пока идет ход одного из игроков и его компания движется из одной местности в другую, оппонент насылает на движущуюся компанию всякие ужасы и опасности (hazards). Ужасы могут покусать кого-нибудь из компании (бывает, что и до смерти) – в этом случае оппоненту становится хорошо, потому что его “непокусанная” компания будет двигаться и набирать Очки Опыта быстрее “покусанной”. Однако ужасы можно победить, и тогда побежденный ужас становится частью опыта компании (в левом верхнем углу каждой карточки пишется количество очков, положенных за то или иное деяние) и откладывается в специальную стопочку, которая называется Marshalling point pile. В результате ваши шансы закончить игру победой увеличиваются.

Потом ход переходит к другому игроку, и оппоненты меняются ролями.

Искажение

В жизни есть много искушений. В жизни типичного жителя Средиземья искушений еще больше. Каждый из них то и дело рискует подвергнуться Искажению (corruption) и свернуть с опасного пути борьбы против Темных Сил. Персонаж, не устоявший против Искажения, уходит. Иногда, если удастся его найти и переубедить, он еще может вернуться, но только в том случае, если уходящий персонаж – не маг. Маг, подвергнувшийся Искажению, как ни прискорбно, проигрывает немедленно.



Во “Властелине Колец” против Искажения не устоял Саруман – его опьянила власть, не устоял и Радагаст – соблазн природы оказался слишком велик. Возможно, и исчезнувшие маги, Алатар и Палландо, поддались какому-то искушению...

У каждого из персонажей есть определенное число Очков Искажения (corruption points). В начале игры число это для всех равно нулю, но в процессе игры оно может меняться: увеличиваться при встрече с какими-то опасностями, уменьшаться при нахождении некоторых вещей... В определенные, специально оговоренные моменты игры персонажам необходимо бывает пройти проверку твердости духа (corruption check). Персонаж может не вынести искушения и уйти либо даже перейти на сторону Тьмы – в этом случае его уже будет не вернуть никакими силами.

Игра заканчивается, если:

1) Ваш Маг уничтожен (в бою или оказался бессилен перед Искажением) – в этом случае выигрывает ваш оппонент.

2) Вы принесли Единое Кольцо на Роковую гору (Ородруин) и сыграли там нужную карту – Единое Кольцо уничтожается и победа остается за вами.

3) Если два вышеперечисленных случая не наступили, победитель определяется на Совете Свободных Народов. Совет созывается в следующих случаях:

– Когда каждая из игровых колод уже по разу подошла к концу, Совет открывается в конце текущего хода.

– После того, как вы исчерпали свою колоду, вы можете созвать Совет в конце любого своего хода. В этом случае Совет начинается в конце хода вашего оппонента.

– Вы можете созвать Совет в конце своего хода и в том случае, если вы набрали 20 и больше очков опыта, и в этом случае Совет тоже начнется в конце хода вашего оппонента.

Совет Свободных Народов

На Совете лидеры Свободных Народов решают, совету какого из Магов стоит последовать. Решение Совета будет зависеть от количества Очков Опыта, набранных вами и вашим оппонентом.



Непосредственно перед Советом каждый из персонажей должен пройти проверку на твердость духа. Если какой-то из персонажей не выдержит этой проверки, он уходит, а его Очки Опыта не учитываются при подсчете.

Таким образом, если созван Открытый Совет, выигрывает тот из оппонентов, который набрал больше Очков Опыта, нежели другой.

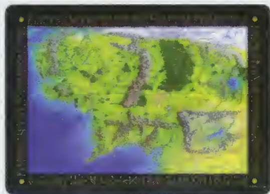
Глава четвертая

О прочих рулезах и варезах

К сожалению, объем данной статьи не позволит описать полные правила игры. Да, наверное, вникать в тонкости механики прямо так сразу не очень-то интересно. Что можно сказать суммарно об игре Middle Earth: The Wizards? Что она отличается от большинства коллекционно-карточных игр в стратегическую сторону, тактика в ней играет гораздо меньшую роль, чем, скажем, в том же Magic: The Gathering. Что игра эта представляет собой нечто среднее между карточной игрой и ролевой. Что вовсе не обязательно играть за "светлую сторону", существует вариант для "крутых темных парней" под названием Lideless Eye. И, наконец, карточки просто красивы, над рисунками трудились, в том числе, и художники, известные по оформлению Magic: The Gathering, такие как Мелисса Бенсон и Роб Александер.

Что нужно для того, чтобы начать играть? Купить стартовую колоду. В ней 76 карт, прилагается еще книжечка с правилами. Состоит стартовая колода (она же "стартер") из двух частей – фиксированной и случайной. "Фиксированных" частей всего пять видов, в них содержится все, что нужно для того, чтобы сразу можно было играть стартовой колодой. Различаются фиксированные части персонажами. Остальные карточки – случайные, различные от стартера к стартеру.

Удачи на дорогах Средиземья!



MAGIC The Gathering

- ИГРА ДЛЯ ВСЕХ!



НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ:
Рекомендуется начинающим игрокам. (Игровой набор *Portal Second Age*, готовые колоды, бустеры).



СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ:
Рекомендуется начинающим игрокам, желающим узнать о возможностях Magic: The Gathering или игрокам в *Portal*. (Игровой набор *Classic Sixth Edition*, турнирные наборы, бустеры).



ВЫСШИЙ УРОВЕНЬ:
Рекомендуется опытным игрокам, желающим достичь высшего уровня мастерства. (Стартеры и бустеры *Tempest*, *Exodus*, *Urza's Saga*, *Urza's Destiny*, *Mercadian Masques*, а также готовые колоды).

По всем вопросам обращайтесь по адресам:
в Москве:
ул. Неждановская, 20/1,
(м. Сходненская),
т./ф.: 493-9948, т.: 493-9848.

в Санкт-Петербурге:
Новочеркасский пр., 47/1
(м. Новочеркасская),
т./ф.:445-1054,

e-mail: mail@sargona.ru
http://www.sargona.ru



WIZARDS OF THE COAST. Magic: The Gathering ... WIZARDS OF THE COAST
1999 WIZARDS OF THE COAST



Компания "Саргона"

г. Москва

Клуб "Даймонд 21 век" – Старосадский переулок, д 6, стр 2, тел (095) 924-58-17, http //www diamond21 ru

ТД "Новоарбатский", круглосуточноул Новый Арбат, д 11 стр.1т 291-7036, м. Арбатская

Центральный Детский мир, 1 этаж, Театральный проезд д 5, м Лубянка

Дом технической книги Ленинский проспект д 40т 137-6888, м Ленинский праспект

ТЦ Универ-СИТИ, 1 этаж пл Джавахарлала Неру д 1м Университет

Молодая гвардия ул Большая Полянка д 28т 238-0155, м. Палянка

ТЦ Мегакомул Вешнякавская д 18ат 373-60-91, м 8ыхино

Спорткомплекс "Олимпийский", книжная ярмарка, место 226 м "Проспект Мира"

"Warhammer", ВВЦ, павильон № 88 на Главной аллее "Русское золото", м 8ДНХ

"Сантехника", отдел "8се для дома", ул Первомайская, д 25/33, стр 2 м Измайловская

"Детские тавары" – ул Митинская, д 42, м Тушина

"Дом книги на Таганке" - ул Воронцавская, д 2, м Таганка

"Дом книги в Сокольниках" – ул. Русаковская, д 27

"Электротехника" – ул Земляной вал, д 2/50, м Курская

"Подарки" – мост Багратион, переход от Кутузовского проспекта к Экспоцентру

"Гулливер" – Ярославское шоссе, д 115, м ВДНХ

"Товары для детей", ул Прослект Мира, д 97, м Алексеевская

"Лего"- Олимпийская деревня, д 4, к.2 м Юга-Западная

"Игротех"- пр 8ернадского, д.109, м Юга-Западная

"Книги"- ул Академика Варги, д 1, м Теплый Стан

"Весна" – ул Народного Ополчения, д.28, к 1, м. Октябрьское поле

"Образование +" – ул Фридриха Энгельса, д 21

"Прогресс" – Зубовский бульвар, д 17, стр 1

"Компьютеры и Аксессуары", ул Забелина, 1

Интернет-магазнны www e-shop.ru, www mtg ru

В Санкт-Петербурге:

Универмаг ДЛТ, Большая Конюшенная, 21-23

Книжная ярмарка в ДК Крупской, 2-й эт.пр Обуховской Обороны, 105

Магазин "Компьютеры", Литейный пр., 40

Комп-ый клуб "Каракурт", Будапештская 49-6

"Камея", ул Жуковского, 31

Центр "Юнона", место 628

Интернет-магазин "Озон", http //www.o3 ru

"Компьютерный мир", Бассейная, 41

Константин Подстрешный

Монстры, которых мы никогда не убьем

Фальшивый тибериум

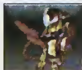
"Моя самая большая надежда, мое самое большое разочарование..."
Френк Герберт

Начнем с хита сезона. Заглянем в нутро тибериумного солнца и покопаемся в настройках. Почти сразу становится ясно, что в этой игре было убито столько идей, зданий и юнитов, что их хватило бы на небольшой городок с собственным населением.

Перво-наперво выяснилось, что по-настоящему активного ландшафта в игре нет, то есть, прямоугольные воронки, конечно, от взрывов остаются, но вот взрывы горных ландшафтов и изменения (ха-ха) дельт рек так и остались в мечтах разработчиков. Ночь в Tiberian Sun сменяется днем только в силу суровой необходимости; как следствие, отпали ночные миссии и надобность в строительстве фонарей и прочих осветителей.

Воздушные бои. Где они? А ведь обещали, и сделать их было, наверное, не очень-то сложно. Расстрелять прыгающую пехоту из вертолетов – что может быть естественней? А вот и нет. Если юнит отрывается хоть на метр от земли, то он считается низколетящей воздушной целью, и ракеты "воздух-земля" по нему никогда не попадут. В результате Джамперы стали одними из "беспроигрышных юнитов". Пока они в воздухе – можно только тихо ненавидеть своего противника. Или подойти и дать ему по шее за такую "нечестную" игру. Если расстояние позволяет.

Помимо прочего, Command & Conquer: Tiberian Sun лишился целого списка юнитов. Например, у G.D.I. должен был быть Mine Thrower. Не машинка-миноукладчик, как в Red Alert, а именно сапер. Предполагалось, что этот вид пехоты включат в последующий misssion pack, но последние пресс-релизы от Westwood разубедили нас в этом.


■ Tiberium Vein Clearer

Tiberium Vein Clearer – еще один пехотинец, безвременно канувший в Лету. Как вы, несомненно, помните, синий тибериум должен был (по заверениям разработчиков) развиваться с ужасающей быстротой, а любое попадание по нему грозило бы смертной карой и парой ядерных взрывов. Уничтожитель тибериума работал бы на стороне G.D.I. и убирал особо активные поля минералов. По какой-то причине уже готового пожирателя минерала не внесли в игру, а жаль... Представляете, подгоняем такого юнита поближе к базам противника и уничтожаем весь тибериум на его полях! Так сказать, давим экономикой.

"Мирный житель может быть вооружен. Причем теперь они стали гораздо опаснее и могут создавать целые части национальной гвардии". – Ага, и в магазинах можно с успехом начать продавать лапшу "анкл - вест-вуд", отлично на ушах висит – два миллиона игроков уже опробовали. Еще нам обещали, что можно будет сотрудничать с мутантами. У forgotten'ов можно было бы попользовать двух юнитов – Flame Infantry и Explosiv. Первый – это никто иной, как огнеметчик, а второй – подрывник-затейник без оружия, который бы мог взрывать здания неприятеля. Обещания остались обещаниями, и огнеметчики так и не появились в игре. А ведь на эти мелочи у разработчиков вряд ли ушло бы больше пары месяцев. Остается только посочувствовать игрокам, которые ждали большего, и теперь вынуждены видеть два отряда истребителей, мирно пролетающих мимо друг друга.

Автор благодарит за сотрудничество сайт ***http://rcd.zone.ru.***

Народные изречения

Видеть Tiberian Sun – одно удовольствие, играть в Tiberian Sun – другое... А ждать его релиза, будучи фаном Blizzard, – совершенно отдельное...

Все войны начинаются из-за харвестеров.

Сколько за харвом не следи, а он все равно проблем насобирает.

Не бывает плохой тактики, бывает просто мало танков.

Солнце стало тибериумным, и теперь подлежит переработке с целью получения прибыли.

TS better go gold before it goes old.

Если Кейн возрождается, то это кому-то нужно.

Мифы Альянса

"Ах, этот утренний запах напалма!.."
Один наемник

Все мы помним красноречивые обещания ребят из Sir-Tech дать возможность побаловаться таким экзотическим видом оружия как огнемет.

Объявления в газете "Вечерняя Медуна"

Федеральный строительный комитет Арулько приглашает на временную работу строителей для проведения восстановительных работ и капитального ремонта зданий.

Частное объявление: Продаю подбитые танки. Самовывоз из Медуны и пригородов.

Министерство Авиации Арулько объявляет конкурс на замещение вакантной должности начальника аэропорта Драссена. Требования к кандидату: компетентность, порядочность, умение работать с нервными клиентами.

Из Медунского зоопарка сбежали кошки редкой породы. Нашедшему – вознаграждение. (Верните хотя бы шкурки!).

Министерство Обороны Арулько приглашает на службу на контрактной основе специалистов по ремонту и эксплуатации зенитных ракетных комплексов.

Продаю татуировочный салон в Сан-Моне (в хорошем состоянии).

Продам редчайшие майки с надписью "Дейдрана Rules", ручной выделки. Оптом... самовывоз из Драссена.

Куплю головы террористов. Дорого. Протухшие не предлагать. Кармэн.

Продам доходный бизнес по продаже оружия – "Все что нужно наемнику (оружие & etc)." Сан-Мона, спросить Тони.

Новое правительство Арулько скупит пустынную землю для захоронения более 1.000 трупов, в целях поддержания санитарных условий в стране. Или арендует кремационную печь. Бензин наш, печь ваша. Оплата по факту завершения работ. (Позвонить во дворец Медуны, спросить Мигеля).

Министерство сельского хозяйства Новой Арулько набирает бывших фермеров (и всех, кто знает, где у коровы вымя) для организации колхо-

И вот релиз лежит у большинства игроков в столе. Игра пройдена, остались только приятные воспоминания и легкое чувство сожаления о том, чему в ней так и не нашлось места.

Долгое время огнемет считался легендой Альянса. А потом его нашли. Нашли среди вещей, которые мы никогда не сможем отыскать в игре, не взломав ее. Огнемет похож на винчестер, и это очень серьезное оружие ближнего боя... Есть лишь одна проблема: он не работает. Как только пытаешься выстрелить, игра безнадежно вешается. Сие произведение керосинового искусства просто не доделано, пропущены файлы анимации выстрела.

Было потрачено много времени и усилий, и выход из сложившейся ситуации найден. Это действительно убойное оружие – порой один выстрел в голову противника лишает его 260 единиц здоровья. Как же заставить работать его?

Вам необходим установленный Альянс. В папке игры отыщите директорию **Tilecache**. В ней найдите файл **msle_smk.sti** и скопируйте его в этот же каталог под новым именем **flmthr2.sti**. Вот и вся премудрость. Данный метод одинаково применим в любой версии Альянса, будь то немецкая 1.00, английская 1.05 или наша "Буковская" 1.02. Кстати, описание огнемета гласит: "Простите, ребята, но у вас его не будет" – жестоко, ничего не скажешь! Остается главный вопрос, как получить в свое распоряжение огнемет. Смотрите ниже по тексту.

Дальнейшие изыскания во внутренностях Альянса позволили вытащить на свет божий ряд столь же мифических предметов. Например, мины-ловушки. Как оказалось, в Альянсе предусматривались не только стандартные мины, но и такие экзотические, как звуковые и световые мины-ловушки. Эти вещи находятся во вполне исправном состоянии. Их просто сделали недоступными. Скажем честно, вероятность того, что враг подорвется на такой мине (точнее, демаскирует свое присутствие), низка. Но эффект весьма впечатляет.

Многие помнят коктейль Молотова из Deadly Games. Увы, мы лишены возможности побаловаться им. Но коктейль есть. Он фигурирует как "коктейль из крови монстров". Существенной необходимости вынести его из игры не было. Коктейль обладает чуть большим радиусом поражения при взрыве, чем гранаты. И вероятность того, что противник падет на землю кучкой пепла, немного выше. Но урон великолепен. Порой доходит до 100 единиц.



■ А вот и многострадальный огнемет. И такого красавца убрали из игры! Ну разве не варвары эти канадцы из SirTech? :)

Вы не сможете найти в игре этих предметов легально. Но у вас есть возможность самостоятельно получить в свое распоряжение любой предмет. Для этого вам нужно сначала создать своего персонажа. Потом выйти из игры и подправить **imp.dat**. Откройте с помощью любого hex-редактора этот файл и впишите код нужного вам предмета в любой регистр начиная с **000001A8**. Вот коды всех "мифических предметов":

Огнемет	3F 00
Осветительная мина	8F 00
Звуковая мина	90 00
Коктейль из крови монстров	9A 00

После чего начните новую игру, зайдите на сайт A.I.M. и создайте своего персонажа. Только вместо пароля **XEP624** введите **90210** (явно ребята Беверли Хилз обсмотрелись). У вас появится персонаж, которого вы создали в прошлый раз, с новым "запретным" инвентарем.

Если вы испытываете некоторые затруднения с hex-реадкторами, то можем посоветовать вам редактор инвентаря от Юджина и Миши, кото-



зов и совхозов (требуется справка о вашей сексуальной ориентации и психической устойчивости).

P.S. Приходить со своими коровами. Старых какой-то маньяк поубивал.

Оптовые поставки пищи. Политические взгляды клиента значения не имеют. Спросить отца Уокера, Драссен.

Bone, Shirson, Mammoth, Alex-Master, GGR

Jagged Alliance это...



Обкатать свой новый Remington на ее любимой собачке, а потом размышлять, на ком испытать старый добрый LAW.

Copyright by Shrson 1999 23

рый можно взять на сайте The Voice of Arulco (http://www.listen.to/thevoiceofarulco). С его помощью сможете получить в свое распоряжение любой предмет или дать его какому-нибудь NPC.

С еще большим сожалением приходится отметить, что в Альянсе так и не появился джип и лимузин "Эльдорадо". Эти машины реализованы, их изображения есть, но они не внесены в игру. Джипом вы можете полюбоваться – возьмите свой диск "Агония Власти" и посмотрите на заднюю обложку. На одном из шотов изображен джип. Предположительно, пацанская тачка могла передвигаться вне дорог.

Обидно даже, что такие интересные вещи были выкинуты. Остается надеяться, что в Jagged Alliance 3 мы, наконец, сможем беспрепятственно пользоваться этими и многими другими вещами.

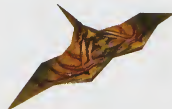
P.S. Большинство людей к взлому игры относится негативно, да и возможность получить в самом начале игры в свое распоряжение столь мощное оружие, как огнемет, может резко испортить игровой баланс. Поэтому авторы сайта Вольный Стрелок сделали небольшой патч. Установив его, вы сможете получить от Майка не только уникальную винтовку G11, но и огнемет. А некоторые "плохие" NPC обеспечат вашего героя дополнительными боеприпасами для этого оружия. Все что нужно – это немного сноровки и желание найти заветную адскую машинку. Патч можно найти на сайте "Вольный Стрелок":

(http://www.ja.spb.ru).

Спасибо за эту статью сайту "Вольный Стрелок" и лично Юрию Бушину.

Half-life

Про то, что у Гордона Фримена должна была быть жена, знают все? А про то, что он должен был ее спасти, но не спас исключительно из-за коварства издателя, который поспешил выпустить игру, зверски урезав сюжетную линию? Хотя если бы разработчики решили включить в игру все, что собирались, она, наверное, до сих пор бы не вышла. Но сколько в Half-life, в этой, на первый взгляд, благополучной игре, полуживых монстров! Не будем даже копаться в пресс-релизах или смотреть на старые шоты – там можно увидеть вообще странных тварей, одно описание которых может растянуться на несколько страниц. Удивительно, но в оригинальной игре не нашлось место большому количеству монстров. Полностью готовым моделям, которые по каким-то причинам не попали в игру. И на них можно свободно полюбоваться. Достаточно открыть в любом редакторе HL файл **pak0.pak**. Если редактора уровней нет, то вполне можно воспользоваться отличной фриварной программкой - Half-Life Model Viewer (http://www.swissquake.ch) – мало того, что можно просмотреть всех монстров из игры, так еще и примерить на них свои скины. Итак из недр "Полужизни" были извлечены следующие твари:



Aflock – летающий монстр, который, по идее, должен был скидывать инопланетных врагов прямо на поле боя. Забавная зеленоватая птичка была практически готова. В полную версию игры, видимо, не вошла из-за маленького количества треугольников.



Archer – маленькая злобная синяя рыбка, по совершенно непонятной причине не была использована ни в оригинальном HL, ни в add-on'е.



Big Rat – толстая и красивая лабораторная крыса, не попала в игру из-за правил дезинфекции, не иначе. Ничем другим отсутствие такой замечательной модели нельзя объяснить.



Boid – на самом деле, этого птеродактиля использовали в финале оригинального Half-Life (в холле, он лежит под стеклом). В Opposing Force можно увидеть стайки Боидов, летающие в параллельном мире. Красивое зрелище.



Chumtoad – полностью готовая модель маленького существа + полный комплекс его движений. Вероятно, не вошли в игру из-за чрезвычайной комичности, уж больно забавно они высовывают свой язык. Среди заготовок оружия была найдена модель Гордона Фримена с **этим** в руке. По всему, Chumtoad должны были стать еще одним инопланетным видом оружия. Что-то вроде биологической гранаты?



Floater – "Рабочий" полностью готов внешне, но отсутствует анимация движений – наверное, его просто лень было доделывать. А жаль, красивая тварь.



Mr. Friendly – Вероятно, жертва какого-нибудь генетического эксперимента. Не похоже, что "Мистер Дружелюбный" прибыл из мира Xen`a. Ребята из Valve правильно сделали, что не включили его в игру – уж больно он нелепо выглядит.



Gasbag – простое растение должно было расти в Xen`e, но ни во что путное не выросло. Вероятно, эквивалент зарядного устройства для энергетической брони. Выкинули из соображений здравого смысла (энергетическая броня в параллельном мире – право же, нелепо).



Kingpin – действительно жалко, что вот этот "Браток" не вошел в игру. Внешне немного похож на зерга, но умнее, явно гораздо умнее. У него недоделаны движения – Kingpin умеет только ходить и бегать. Если судить по здоровому лбу, то это представитель тех самых "умных" инопланетян из пресс-релизов, которые должны были управлять своими более тупыми подчиненными.



Stukabat – чертовски красивый летающий монстр, некий аналог инопланетной летучей мыши, за потолок хватается своим хвостом-присоской. Полностью готовая модель, непонятно, почему она не вошла в игру. Странные люди эти Valve`овцы.



Недоделанный вид оружия, находится на зачаточной стадии создания. Причина отсутствия одна – не успели.

Кое-какие из скрытых моделей были использованы в USS Darkstar – аддоне, выпущенном специально для буржуйского журнала PC Gamer. Если кто-то хочет поиграть в этот мод – придется качать с http://www.planethalflife.com. Мы с превеликим удовольствием выложили бы его на диск, но существует такая вещь, как лицензионные права, которые запрещают зто делать.

Вместо послесловия

Такие вот они получились, рождественские "пасхальные яйца". Эскизы, которые никогда не воплотятся в картины. Они могли бы сделать игру популярной или провальной. Они будут спать в зазипованных файлах на резервных дисках разработчиков, как фараоны в пирамидах. Но Они будут ждать своего часа. Монстры, которых мы никогда не убьем.



Более
70
компьютеров
+
СЕТЬ
+
super
100mb
ИНТЕРНЕТ
www.tidex.ru
=
НОВЫЙ
компьютерный
КЛУБ
ТАЙДЕКС
с 8 до 23
каждый день
без перерыва
Ломоносовский пр.
Университет
салон Тайдекс
Вернадского
Ленинский пр.
ул.Строителей
м. Университет
ул.Строителей,10
Компьютерный Салон
131 02 77

Лучшие игры тысячелетия выбирали:
Андрей Алаев
Владимир Рыжков
Алексей Медведев
Леонтий Тютелев
Олег Полянский
Константин Подстрешный

Топ 100 тысячелетия

"Ее мы помним с детства,
А может, и не с детства.
А может, и не помним,
Но будем вспоминать"
м/ф Пластилиновая ворона

100. Paratrooper



Жанр	Arcade
Разработчик	Orion Software
Год выхода	1983

Игра с номером 100, но совсем не самая малозначимая в списке. Ваша задача – управлять артиллерийским орудием, располагающемся в самом центре экрана, и стрелять по врагам, которые, как известно, не дремлют. Сперва на вашу базу высаживается вертолетный десант, который, в случае удачного приземления, начинает готовить подрывную деятельность. Когда с одной из сторон от вашего зенитного орудия собирается организованная группа из четырех диверсантов, они начинают приводить в действие свой коварный замысел: выстраивают живую пирамиду, и верхний десантник уничтожает командный пункт вместе со всем его содержимым. Но ваша задача – выстрелами из крупнокалиберного орудия уничтожать парашюты вражеских лазутчиков. Впрочем, военная доктрина предусматривает также и уничтожение незаконно пересекающих воздушное пространство вертолетов и других летательных аппаратов.

С течением времени к авиационным силам противника подходит подкрепление в виде тяжелых бомбардировщиков, которые с завидной точностью направляют в вашу сторону кассетные бомбы с тротиловым эквивалентом в несколько килотонн. До тех пор, пока будете зорко охранять отведенную под вашу ответственность CGA-зону воздушного пространства нашей родины, ни одному снаряду не удастся прорвать линию обороны. Наказание за ошибку – смерть. Кстати, **Paratrooper** – одна из первых игр, позволяющая использовать джойстик. – *К.П.*

99. Populous (Вся серия)



Жанр	God-sim
Разработчик	Bullfrog
Год выхода	1993, 1998

В 1993 появился **Populous**. Это было "явление бога", как верно некогда сказал "Навигатор". Игра, создавшая жанр god-sim. Все игры, что появлялись впоследствии из жанра Strategy или God-sim, несли в себе частичку **Populous**. **Populous: the Beginning** порадовала чрезвычайно, но на фоне "современности" стушевалась и сама себя выписала из разряда классики. Однако **Populous** – игра не прошлого, это игра будущего. Подумайте о грядущем Black and White, и вы поймете, что это так. – *О.П.*

98. Golden Axe



Жанр	Аркада
Разработчик	SEGA
Год выходо	1989

Эта игра хорошо влезала на пятидюймовую дискету и шла на школьных "Искрах". Budokan мне показался сложноват для восприятия, а вот рубить топором монстров, кроша все живое слева направо, – это в самый раз. Троицей из варвара, амазонки и карлика в рогатом шлеме мы убили столько времени, что теперь становится ясно, почему появились те тройки в моем школьном аттестате. А с другой стороны, становится ясно, почему я стал писать статьи по экшенам... – *В.Р.*

97. Flashback



Жанр	Arcade/Adventure
Разработчик	Delphine Software
Год выхода	1993

Успех Another World побудил Delphine на разработку аналогичной игры. На сей раз адвентюра и платформенная аркада присутствовали явно и были смешаны примерно в равных пропорциях. Снова сюжет был любопытен, а действие интересно и разнообразно. Но основным компонентом успеха стала уникальная графика, бесподобно передающая динамику происходящего. К сожалению, игра получилось чуть хуже предшественницы, но все же более чем достойной. Став, по мнению многих, лучшей игрой 1993 года. – *А.А.*

96. Dune

Жанр	Adventure/Strategy
Разработчик	Cryo
Год выхода	1992

Давным-давно Фрэнк Херберт написал книгу "Дюна", по которой Линч снял одноименный фильм, а Westwood сделала игру Dune 2; причем игра и к фильму, и к книге имела весьма отдаленное отношение. Но ведь была и первая серия, разработанная французами из Cryo! Ее-то как раз и отли-

чало пристальное внимание к миру планеты Арракис в том виде, в котором его придумал Херберт и визуализировал Линч. Интереснейшая смесь адвентюры и стратегии просто поражала своей графикой, равной которой ни в те времена, ни долгое время после просто не было. Это триумф 256 цветов радуги. Возможно, Dune была слишком проста, но зато дико интересна. – *О.П.*

95. Heretic



Жонр	FPS
Розроботчик	Roven Softwore
Год выходо	1996

Тогда мы еще не знали, чего ждать от Raven Software... Лично я был потрясен этой игрой. Музыка... Потрясающие уровни... Жуткие монстры и магическое оружие... A Tome Of Power помните?.. На движке Doom они сделали не просто мир, но сказочный, страшный и увлекающий мир. Честно говоря, я даже боялся играть в Heretic с выключенным светом и в наушниках... – *В.Р.*



94. F1 Racing Simulation

Жонр	Rocing
Розроботчик	Ubi Soft
Год выходо	1996

Французская компания Ubi Soft всегда делала красивые игрушки. Каждый новый проект можно было рассматривать как произведение искусства. Эстеты-программисты не ударили в грязь лицом, пожаловав в консервативный, не привыкший к красотам жанр серьезных автосимуляторов, раз и навсегда доказав, что хорошая графика не повредила еще ни одному проекту. Такой красивой Формулы игровая индустрия еще не знала. И за этим внешним великолепием, как ни странно, не обнаружилось ожидаемых слабых мест. Как симулятор **F1 Racing Simulation** оказалась выше всяких похвал, сменив на троне долго царствовавшего GP2. На сегодняшний день F2RS – лучший симулятор Формулы 1. – *Л.Т.*

93. Oracle

Жонр	Action/RPG
Розроботчик	Aynherb Softwore
Год выходо	1996

Страшная игра, оружие массового поражение, которое действовало на незамутненные умы геймеров почище, чем ЛСД на мозги хиппи. Разнообразнейшие средства передвижения: телепортаторы, вертолеты, скаковые лошади и даже один дракон. Самый широкий спектр оружия: от арбалетов до лазерных мечей. Отменный нелинейный сюжет, кровожадные злодеи, верные друзья (некоторые, правда, в конце игры вас предали), суровые монстры и прекрасная принцесса. И наконец, графика, даже сейчас от спрайтового мира **Oracle** трудно оторвать взгляд. – *К.П.*



92. Railroad Tycoon

Жонр	Monogement
Розроботчик	Sid Meyer
Год выходо	1990

Чего бы такого написать про "Тайкун"? Я ведь читал про него все, что можно прочесть, я видел, как в него играли, я был даже в двух шагах от того, чтобы самому в него поиграть. Но... не успел. Поэтому пришлось прибегнуть к скорой помощи коллеги. Вот что такое Railroad Tycoon: "эээ... RR Tycoon – лучший менеджер Сида Мейера. Идеальная экономическая игра. Мейер сумел сделать привлекательной и интересной совершенно непонятную тему железных дорог. Это игра комплексная, которая отражает все элементы большого бизнеса. И, по признанию самого Сида, без RRT не было бы Цивилизации. Все сиквелы и подражания – дешевая попса. Вот". Неужели и вправду – идеальная? – *О.П.&А.А.*

91. Gettysburg!

Жонр	Worgome
Розроботчик	Firoxis
Год выходо	1997

Первая игра от Firaxis, и первый успех компании. А чего еще можно было ожидать? От Сида Мейера? Быть



может, C&C-клона? Или, скажем, карточной игры?

Многим замечателен был **Gettysburg!**. Первый в мире "воргейм без границ". Не приходилось воображать, что во-о-он тот квадратик с двадцатью характеристиками является на самом деле танком. Что этот предсмертный хрип PC-спикера означает выстрел. Всадник выглядел всадником, а пехотинец – пехотинцем. Довольно затертая тема Гражданской войны была очень неплохо обыграна. Мы играли и проникались патриотизмом янки. – *О.П.*

90. Total Annihilation



Жонр	RTS
Розроботчик	Covedog
Год выходо	1997

Игра, ставшая классикой еще при жизни. Она положила "решительный конец" засилью безыдейных клонов. На ее фоне неплохие, в общем-то, Dark Reign и много более поздняя KKnD 2 не смотрелись совершенно. Ее мертвое, неподвижное, но такое действенное 3D! Ее чудесные взрывы, вертевшие палитрой в 256 цветов не менее виртуозно, чем это впоследствии делал StarCraft! И, наконец, ее AI – мыслительные способности компьютера на то время казались просто мистическими! Танки, держащие строй; позади, под их защитой, более дальнобойные юниты – где еще можно было увидеть такое в 97-м? Только в **Total Annihilation**. – *О.П.*

89. Rainbow 6

Жонр	Combot Simulotion
Розроботчик	Red Storm Entertoinment
Год выходо	1998

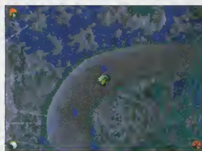
И были Spec Ops, и было это хорошо. И была Delta Force, и было это не-



много похуже, но все равно – хорошо. А потом была "Радуга 6". И это было... ух, как это было! Том Клэнси плюс Red Storm – сила, создавшая лучший на то время симулятор боя. R6 стал притчей во языцех благодаря двум вещам: развитой системе тактического планирования и тесному взаимодействию членов отряда. Да, и в Delta Force у вас были "напарники"; они как-то незаметно погибали в первые несколько минут и больше не отвлекали на себя внимание. В **Rainbow 6** же... сколько раз вам приходилось переделывать план таким образом, чтобы все ребята остались в живых, а?

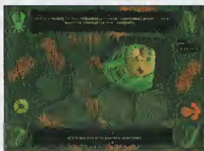
Rogue Spear также оказался на высоте, но в этот раз обошлось без всяких революций. Классный сиквел, не более. – *О.П.*

88. Вангеры



Жанр	Racing
Разработчик	K-D Lab
Год выхода	1998

Видел мехос – большой, черный страшный. Внутри – огромный, длинный BIB, он подарил мне пачку странной вещи – написано: "Навигатор". По размеру – почти попонка. Подарил и уехал. Я смотрел – интересно, непонятно и интересно, лучше, чем болтовня цикс и гораздо тише. Видел Топ 100. Мне интересно, почему только одна русская игра – Тетрис? Я спрашивал у элиподов – Липкий не знает, и все его пальцы тоже не знают. Спрашивал у цикс – ездил в нижний эскейв. Цыкатуха сказала, что до Супа Существ была страна такая Россия, и был город Калинингсберг, который был и в России, и не в ней. В Калинингсберге жил биос софти – КаДавры, от них все биосы-то и пошли. Бред какой-то... Спрашивал у бибуратов – Буравчик сказал, что знает про Навигатор, но не скажет, потому что это великая тайна



Бюро. Поеду спрошу у Парафина – он умный.

Не так уж и трудно сделать красивую игру и выдумать невероятный мир. Гораздо сложнее заставить игрока в этот мир поверить. **Вангеры** смогли заставить игрока жить в сюрреалистической вселенной – за что им честь и слава. – *К.П.*

87. Dungeon Keeper I



Жанр	RTS/RPG
Разработчик	Bullfrog
Год выхода	1997

Evil is good. Или, если угодно, it's good to be bad. С какой стороны ни глянь, **Dungeon Keeper** был революционны. Геймплей притягивал нас за уши, глаза и, главное, сознание – самолично принять участие в пытках! вырастить Horned Reaper'а и запустить его против героя! увидеть, как некогда цветущие земли превращаются в выжженное отражение ада! Темная сторона души и все такое. У Bullfrog всегда было все в порядке с идеями. – *О.П.*

86. Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Жанр	Adventure
Разработчик	Infocom
Год выхода	1984

Не включить в 100 лучших игр ни одной текстовой адвентюры от Infocom было бы чудовищной несправедливостью, и вот она – выбранная из десятков великолепных игр **Hitchhiker's Guide to the Galaxy**. Лучшее творение легендарной фирмы, созданное по мотивам культового романа Дугласа Адамса. Сам Адамс участвовал в разработке, что обеспечило максимальную близость к оригиналу. В итоге получилась удивительно веселая игра, при этом наполненная сложными и необычными задачами, которые решались удивительно изящно. Для полного наличествовала встроенная мощная система подсказок. Без сомнения, это лучшая из старых адвентюр, которая по качеству стоит значительно выше массы более поздних. – *А.А.*

85. Mortal Kombat 1, Mortal Kombat 2, Mortal Kombat 3



Жанр	Файтинг
Разработчик	Acclaim
Год выхода	1993-1997

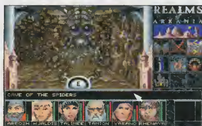
Даже сейчас, когда само понятие "спрайтовый файтинг" вызывает отвращение у среднего геймера, а миром компьютерных мордобоев правят последние отпрыски серий Virtua Fighter и Tekken, MK вспоминают с уважением. Фаталити, суперудары, кровь и колоритные герои подкупили нас тогда на все сто, и долгое время правили бал в своем жанре на PC. Надо сказать, заслуженно правили. Пока не грянули портированные с приставок Battle Arena: Toshinden, а затем и тяжелая артиллерия вроде VF2 и Last Bronx. – *В.Р.*

84. Realms of Arkania (Вся серия)



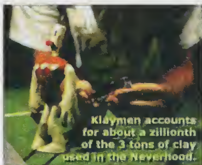
Жанр	RPG
Разработчик	Sir-Tech
Годы выхода	1992, 1994, 1997

После выхода Wizardry VII компания Sir-Tech неожиданно свернула работы над этой сверхпопулярной серией и начала новую сагу. За основу была взята немецкая настольная система Die Schwartze Auge ("Черный Глаз"), славящаяся любовью к детализации и вообще нестандартным подходом. Результат неожиданно получился великолепным. И если первая серия **Realms of Arkania** отпугнула многих несколько недоработанной графикой, то уже вторая явно стала одним из эталонов жанра по всем показателям. Сложный сюжет, масса характеристик и навыков персонажей,



внимание к мельчайшим деталям и подробная система походового боя – вот основные козыри сериала RoA. Хоть третья часть и не вызвала бешеных восторгов, все равно сага об Аркании оставила ярчайший след в развитии жанра. – *А.А.*

83. Neverhood



Жанр	Adventure
Разработчик	Dreamworks Interactive
Год выхода	1996

Адвентюра, ориентированная не на ломку мозгов или разгадывание хитросплетений сюжета, а на веселое времяпрепровождение. Действительно, нельзя не засмеяться, глядя на забавные приключения главного героя в бредовом пластилиновом мире. Выглядел **Neverhood**, на создание которого пошло полторы тонны пластилина, просто безупречно. А музыка! Саундтрек, изданный на отдельном диске, способен соперничать даже с песнями из Full Throttle! Лучшая развлекаловка в истории, однозначно. – *А.А.*

82. Wing Commander



Жанр	Космический симулятор
Разработчик	Origin
Год выхода	1991-1998

Достойный соперник серии космических симуляторов от Lucas Arts, к тому же, что называется, построивший себя сам. По тянущемуся с незапамятных времен, бесконечному сюжету WC уже даже сняли фильм, а конца компьютерному сериалу все не видно. Так или иначе, WC – еще один столп, на котором покоится жанр космических симуляторов. – *В.Р.*

81. Myst



Жанр	Puzzle
Разработчик	Broderbund
Год выхода	1994

Самый известный квест, который фактически не был квестом. Да, эта таинственная и красивая игра, ставшая самой продаваемой за всю историю компьютерных игр, – не более чем набор паззлов, обычных головоломок. Все это было очень здорово оформлено и замаскировано под адвентюру, каковой на самом деле Myst не являлся. Впрочем, играющим массам было все равно, и в финансовом смысле сей проект продемонстрировал доселе непревзойденные результаты. – *А.А.*

80. Arcanoid

Жанр	Аркада
Разработчик	NovoLogic
Год выхода	1989

Хмм... Подставлять ракетку под шарик... Еще один пример того, как четырехсоткилобайтная игрушечка заставляла взрослых людей ломать клавиатуры и наперебой рассказывать друг другу о "шариках", "ракетках" и "уровнях". Вещь, портировавшаяся на все подряд платформы и кругом пользовавшаяся своим негромким, но верным успехом игры на века. – *В.Р.*

79. Creatures

Жанр	Artificial Life
Разработчик	Millenium Interactive
Год выхода	1997



Лучшая имитация искусственной жизни. Собственно, эта номинация вручена за отсутствием явной конкуренции. Ведь не будем же мы брать в расчет всякие Petz, Catz и прочие поделки a la тамагочи. Разве может сравниться этот примитив с настоящей возможностью вырастить маленького норна и превратить тупенькое, но симпатичное существо в гиганта мысли и племенного жеребца одновременно? Выгул и выпас норнов на просторах обширного игрового мира давал массу возможностей доморощенным генетикам и прочим въедливым личностям по созданию nornus superior. Продолжения, выходящие и поныне, подтверждают жизнеспособность серии. Больше же норнов, хороших и разных! – *А.А.*

78. Sword of Samurai





Жанр	Adventure
Разработчик	Microprose
Год выхода	1989

Собственно, не так уж мало было игр, посвященных средневековой Японии, – понятно, что привлекает экзотика, ниндзи, самураи и катаны. Но лучшей из всех стала эта, как ни странно, малоизвестная игра. Жанр ее ближе всего к Pirates!, это мета-игра, соединившая в себе кучу разных жанров. Бои на мечах – это интересный файтинг, разработанный, кстати, Сидом Мейером. Прочие самурайские подвиги сделаны в стиле top-down action, а битвы – real-time wargame. Общее управление своим доменом идет в режиме стратегии. Но главное – общая сюжетная линия карьеры самурайской семьи от мелких феодалов к вершине, к сегунату. Лучше атмосферу Японии не передала ни одна игра, это совершенно точно. – *А.А.*

77. So Far

Жанр	Interactive Fiction
Разработчик	Andrew Plotkin
Год выхода	1996

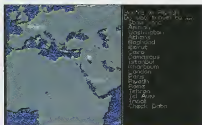
Interactive Fiction – это особый поджанр адвентюр, в котором нет графики вообще, только текстовые описания и текстовые же команды. Это молодость жанра, его наиболее чистая и интеллектуальная форма. Уже после появления графики текстовые иг-

ры неожиданно стали выходить вновь, и лучшей из второй волны IF стала **So Far** Эндрю Плоткина.

Это мистическая игра, в которой вы долго не можете понять ни кто ваш герой, ни где он находится – такое потрясающее ощущение возможно создать только в IF. Более того, игру отличает совершенно исключительное качество текста. От нее можно получать удовольствие как от хорошей книги, просто читая описания постоянно меняющегося мира, настолько живые, что перед глазами предстают и театральная сцена, и таинственный город молчащих людей, и ритуальные пляски шамана.

Лучшая игра жанра Interactive Fiction. Надо сказать, что это место досталось **So Far** в нелегкой борьбе с двумя шедеврами Грэма Нельсона – Curses и Jigsaw. – *А.А.*

76. Covert Action





Жанр	Action/Puzzle/Adventure
Разработчик	Sid Meier
Год выхода	1990

Судьба этой игры непонятна – один из лучших проектов Сида Мейера, который в очередной раз пытался создать новый жанр, был неожиданно крепко забыт. А ведь попытка удалась, и на свет появилась самая лучшая шпионская игра. Больше всего общая структура **Covert Action** походила на Pirates! – несколько аркадных и паззловых модулей объединены сюжетной линией. Но в сумме создается впечатление, что вы действительно пытаетесь предотвратить теракты во всех уголках земного шара. Все детали шпионского боевика налицо – и погони, и сидение на хвосте, и бешеные перестрелки. При желании можно установить "жучок" на линии или попытаться раскодировать шифровку. Постоянные перелеты, отели, а при успешном завершении миссии – замечательные EGA-шные девушки. Вот это жизнь! – *А.А.*

75. Microsoft Flight Simulator



Жанр	Simulation
Разработчик	Microsoft
Год выхода	1989

Монстр, гигант и сторожил жанра. Немереные деньги корпорации Microsoft позволяют до сих пор создавать самых лучший симулятор general aviation. Начиная с неказистой CGA-графики и нескольких кнопок управления, серия Flight Simulator прошла тяжелый путь до поддержки 3D-акселераторов, технологии открытой масштабируемости и возможности загружать метеосводки через Интернет! Бог ты мой, ведь прошло 10 лет с момента появления первой части! Поприветствуем, товарищи! Для полноты картины надо упомянуть еще один факт: все игры безбожно тормозили на среднестатистической машине. – *А.М.*

74. Phantasmagoria





Жанр	Adventure
Разработчик	Sierra On-Line
Год выхода	1995

Собственно, в этой игре поражает все, но прежде всего – объем. Целых 7 (семь) дисков, забитых видеороликами, которые даже в момент выхода не вызывали ступора своей красотой. Семь дисков тупого, почти бездумного действа с безуспешными попытками запугать игрока. И клиническая идиотка Адриенна, поправляющая волосы у каждого зеркала... Господь да покарает Роберту Вильямс за все ее грехи, но это творение превосходит все плохое, что было, и, я полагаю, даже все, что будет. Как ни странно, **Phantasmagoria** – одна из самых известных игр Роберты... парадокс! – *А.А.*

73. Colin McRae Rally



Жанр	Racing
Разработчик	Codemasters
Год выхода	1997

В каждом правиле бывают исключения. Строгие адепты персональных компьютеров с недоверием относятся к компаниям с сомнительным приставочным прошлым. А уж если те лезут в святая святых – в жанр симуляции, который не терпит поблажек и скидок... Исключение в данном случае – удачливая компания Codemasters, которая за два года сподобилась создать сразу три запоминающихся симулятора. Лучший из них – раллийный проект **Colin McRae Rally** – вполне заслуженно собрал шикарный букет лестных отзывов. Я даже рискну заявить, что по четкости управления и реалистичности поведения машины на трассе эта игра – лучшая на сегодняшний день. Есть и недочеты – такие, как упрощенная модель повреждений и незамысловатая система настроек. Однако они погоды не делают и нивелируются предельно динамичным, захватывающим геймплеем и удачной графикой. – *Л.Т.*

72. Ultima On-line



Жанр	On-line RPG
Разработчик	Origin
Год выхода	1997

Как сказал один GameMaster: "Сперва ты играешь в эту игру ради удовольствия, а потом – чтобы отомстить!" Совершенно новый виток

развития компьютерных игр, настоящий рывок вперед в области онлайновых развлечений. Здесь все по-настоящему: предательство и дружба реальны, как в жизни. Плюс - огромный мир **Ultima On-line**, множество профессий, десятки городов, тысячи людей. Сколько возможностей! Купил шелк – сшил из него рубашку, накопал руды – выковал себе топор, нарубил дров – сделал арбалет. Убил монстра и снял с него сотню монет... После чего приехал PK и все отобрал. Да, именно в **UO** полностью оформилось такое самобытное явление как PK (Player Killing). Творение Лорда Бритиша заставляло (да что там, и сейчас заставляет) сидеть ночи напролет тысячи людей, спартански переносящих тяжести плохого коннекта.

P.S. А современные Ever Quest и Asheron's Call – всего лишь трехмерные клоны мира Британнии. – *К.П.*

71. Hexen I



Жанр	FPS/RPG
Разработчик	Raven Software
Год выхода	1995

Сэнсэи знают цену этой игре. Пусть RPG только в обозначении жанра, пусть графика – переработанный Doom. Но какая атмосфера! "Ведьма" – она такая, ей палец в рот не клади – вмиг откусит, это вам не "Еретик". **Hexen** поражал огромными уровнями, красивыми монстрами, а еще там у мага такое оружие было – класс! Особенно в multiplayer'е. А не так давно вышел патч, включающий поддержку ускорителей, надо будет обязательно попробовать.

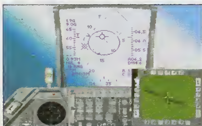
К великому сожалению, второй Хексен не стал откровением, первые опыты клонирования в 3D не довели до добра. – *К.П.*

70. Strike Commander

Жанр	Simulator
Разработчик	Origin
Год выхода	1993

Это, наверное, самый широко играемый симулятор в истории, в котором был найден идеальный баланс между реализмом и играбельностью. Действительно, Strike Commander – золотая середина между аркадным Comanche и серьезными имитаторами. Что самое замечательное, в игре был и сюжет, и менеджерская часть! Буд-





ни наемного пилота F-16 включали в себя необходимость подкупать боеприпасы и платить за каждую выпущенную в супостатов ракету. В общем и целом, это самый живой симулятор всех времен. – *А.А.*

69. Micro Mashines

Жанр	Аркада
Разработчик	Codemosters
Год выхода	1994

Б-ж-ж-ж-ж! Микроскопические машинки! Шустрые, разбивающиеся и тут же воскресающие машинки! Чистый, ничем не замутненный геймплей, ради которого теперь приходится писать поддерживающие кривые Безье движки и тратить сумасшедшие деньги. Мультиплеер, совмещенный с чувством локтя. Игра, одинаково колбасящая детей и взрослых... Ну, пятерка! Твердая пятерка тебе, **Micro Mashines**! Я и сейчас бы ее вкатил любой такой же игре, если бы нынешние MM не были твоими клонами. – *В.Р.*

68. Commandos: Behind the Enemy Lines



Жанр	Тактическая стратегия
Разработчик	Pyro Studios
Год выхода	1998

Испанцы осваивают real-time! Да так осваивают, что стереотип "хорошая тактика должна быть походовой", родившийся из попыток освоить X-Com в реальном времени, публично накладывает на себя руки. Еще один парадокс: игра с минимальным AI заставляла игрока думать. На освоение любого из этапов могло уйти времени не меньше, чем на подробное знакомство со средненькой RTS.

Графика оказалась способной заставить плакать от зависти более поздний JA 2. Если бы у **Commandos** был нормальный малтиплеер – не вылезать ей из чартов еще года два. – *О.П.*

67. Thief



Жанр	FPS
Разработчик	Looking Glass Studios
Год выхода	1998

Не убий... Не укради... Если игры, нарушающие первую заповедь, пользуются таким успехом, почему бы не сделать игру, целью которой будет нарушать вторую заповедь? Нарушать умно, нарушать виртуозно, нарушать из принципа. **Thief** – он такой. А ведь получилась игра! Подогнанный специально под столь специфическую задачу движок в сочетании с прекрасной идеей позволили создать игру, оказавшуюся среди сотни лучших. – *В.Р.*

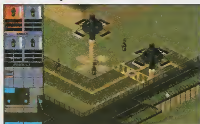
66. NBA Live 98



Жанр	Sports
Разработчик	EA Sports
Год выхода	1998

Впервые с поддержкой именно тогда прочно вошедших в нашу с вами жизнь ускорителей, трехмерными красавцами-игроками, комментатором и множественными игровыми возможностями, эта игра показала, каким должен быть лучший баскетбольный симулятор. Естественно, с тех пор серия **NBA Live** прогрессировала с каждым годом, но разительных отличий, увы, пока так и не видно (и, видно, не будет). – *Л.Т.*

65. Syndicate



Жонр	Strotegy
Розроботчик	Bullfrog
Год выходо	1993

Не буду врать -лично я никогда не восхищался "Синдикатом", но не уважать порыв авторов нельзя. Отличный, живой киберпанковый мир, почти воплощенный виртуальный театр. И управление группой агентов-киборгов, причем в реальном времени, штуке в те далекие годы еще не избаловавшей геймерские массы. Разнообразные миссии и внешний стратегический режим делали **Syndicate** почти идеальной - только слишком легкая заменяемость киборгов, только полное пренебрежение ролевым аспектом не позволило ей стать лучшей из лучших. – *А.А.*

64. Betrayal at Krondor





Жонр	RPG
Розроботчик	Dynomix
Год выходо	1993

Один из самых успешных ролевых проектов в истории, созданный на основе мира, описанного в книгах Роберта Фейста, Return to Krondor был оригинален во многом. Для отображения внешнего мира использовались полигоны, сюжет был олитературен и четко сделан в книжном стиле. Особое внимание уделялось глубокой проработке образов героев, что, впрочем, не удивительно – в создании игры принимал участие сам Фейст. Интересная игровая система, использование магии, широкий ассортимент оружия и прочих предметов, тактовый бой, предоставляющий богатые возможности, – в **Betrayal at Krondor** практически не было недостатков, что равно оценили и критики, и публика. – *А.А.*

63. NHL 96



Жонр	Sports
Розроботчик	EA Sports
Год выходо	1996

Лучшим хоккеем отдел simulation/sports единодушно признал **NHL 96**. В свое время игра произвела настоящую мини-революцию в стане спортивных симуляторов. Самым большим откровением явилась трехмерная площадка – основное и главное нововведение, которое на время лишило виртуальных спортсменов дара речи. Несколько позиций камеры (тройной "КУ"). Чудо-звук и продуманный игровой процесс. Не много ли для неподготовленного геймера образца 1996 года? – *Л.Т.*

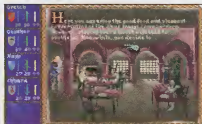
62. Driver



Жанр	Actian/Racing
Разрабатчик	Reflections
Год выхада	1999

Может показаться, что игра повторяет идеи Midtown Madness. Окститесь, зто не так. "Драйвер" не повторяет, он совмещает в себе все лучшее, что было до него в жанре. Стиль, атмосфера, продуманные миссии, красивые ролики, постепенное развитие сюжетной линии (заметьте, нелинейное), очень приличная физическая модель с вытекающим отсюда замечательным управлением, отличные графика и звук. В мире автолюбителей существует понятие driver's car, им пользуются, когда речь заходит о классных автомобилях, водить которые в удовольствие любому настоящему ценителю. **Driver** – зто, ни много ни мало, driver's game. – *Л.Т.*

61. Darklands





Жанр	RPG
Разрабатчик	Micraprase
Год выхода	1992

Если брать чисто статистические данные пребывания игр в Internet Top 100, то среди ролевок именно Darklands показала наилучший результат за все время существования хит-парада. Это игра, о достоинствах которой можно говорить часами и сутками, из отрицательных черт вспоминая разве что массу багов (увы, их действительно было много). **Darklands** – первая в истории жанра попытка создать, прежде всего, живой мир, в котором играющий – всего лишь один из многих. Это Германия XV века, и реальность здесь тесно соприкасается с мифами и страшными сказками. Система создания и развития персонажа поистине не имеет себе равных. Вместо магии – алхимия и святые. А бой! Потрясающий реалтаймовый бой с возможностью паузы, не так давно повторенный в Baldur's Gate. К сожалению, проект был закрыт, и мы вряд ли увидим продолжение лучшей исторической RPG всех времен. – *А.А.*

60. Carmageddon I

Жанр	Action
Розроботчик	Stainless Saftware
Год выхода	1997

Уууу... Вот зто была игра! Физика, поправленная в нашу пользу. Пешеходы, которых надо давить. КРОВИЩА на асфальте. Нарушение правил как цель игры... У ребят из Stainless Software удивительно легко получилось сделать уникальную игру. Правда, никто до них не смог сделать ничего подобного... И никто после них – тоже. Гениальность – ее не купишь и не



пропьешь. А кровавые следы от шин на асфальте не смоет никакая другая игра, **Carmageddon** – лучшая кровава игра прошлого тысячелетия, да и этого, наверное, тоже. – *В.Р.*

59. Unreal



Жонр	FPS
Розроботчик	Epic Gomes
Год выходо	1998

Столь неоправданно высоко оцененная нашим журналом Нереальность не могла не попасть в Top 100 Millenium. Эту игру слишком долго делали. И, кроме того, в конечном итоге, у Epic получилось не совсем то, что хотели сделать, и не совсем то, что обещали. Проект был слишком амбициозен, а разработчики слишком увлеклись... Именно поэтому теперь прекрасная игра **Unreal** не возглавляет этот список. – *В.Р.*

58. Tie Fighter

Жонр	Космический симулятор
Розроботчик	Lucos Arts
Год выходо	1995

Удачное развитие X-Wing, предыдущей игры серии. Миссии, космические битвы с описанными скриптами переломными моментами, шикарный сценарий, удобное управление – все эти элементы и по сей день являются необходимыми слагаемыми успеха космического симулятора. Скажем за это спасибо старичку **Tie Fighter.** – *В.Р.*

57. Jagged Alliance I и II

Жонр	Токтическоя стротегия
Розроботчик	Sir Tech
Год выходо	1995-99

Мой вертолет вперед летит, в Арулько остановка... Одна из немно-





гих достойных альтернатив X-Com. Мощный AI и отличную физику можно отнести к “скрытым” достоинствам. А к явным – вы и сами знаете. “Хорошо, хорошо”. Нет, ну правда, хорошо?! Ни в одной стратегической игре не было столь яркой персонализации... тьфу, слово-то какое! Кто играл, тот знает, тот помнит их имена, мимику и неподражаемые голоса.

А как ждали второй JA! Как отчаянно ругали вдруг начавший падать в пропасть Sir Tech! Расстояние от беты до релиза –чуть ли не рекордное. Но он все-таки состоялся и немедленно оправдал доверие и ожидание. Скажем вам по секрету, что сейчас в разработке находится **Jagged Alliance III**. Но это только между нами. – *О.П.*

56. Warhammer: Dark Omen



Жонр	Worgome
Розроботчик	Mindscope
Год выходо	1998

Всю глубину геймплея Shadow of the Horned Rat, признаюсь, не оценил в свое время. Тем более что разработчики умело скрыли ее за враждебным интерфейсом. Зато Dark Omen... мое почтение. Эта игра была практически идеальна. На мой взгляд, лучший воргейм из основанных на вселенной Warhammer. Более того, лучший фантастический воргейм вообще. Безупречная графика, сюжет, могущий поспорить с лучшими книгами фэнтези, и искусственный интеллект, способный заставить игрока провести переоценку собственных умственных способностей. – *О.П.*

55. Steel Panthers I



Жонр	Worgome
Розроботчик	SSI
Год выходо	1995

“Пантеры” – феномен в мире воргеймов. Серьезная, со сложной игровой моделью и почти стопроцентно точным следованием истории военная игра получила более чем широкое признание. Все же, когда дизайном занимается сам Гэри Григсби, то даже творение, не рассчитанное на массовые продажи, находит дорогу к сердцу думающего игрока. Хотя бы и военная история, и воргеймы были ему одинаково безразличны. Впрочем, не будем забывать – графика для своего времени была очень и очень качественной. – *О.П.*

54. Серия “Goldbox”



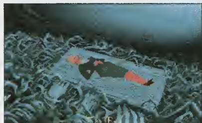


Жонр	RPG
Розроботчик	SSI
Годвыходо	1988-1992

Уникальное явление в мире RPG – целых 9 игр, созданных, в сущности, на одном и том же движке на протяжении четырех лет. Для многих они остались эталонными образцами жанра, оптимальным воплощением AD&D на компьютере. Все игры **Goldbox** отличало внимание к сюжету, который позволял игроку достаточную свободу

действий, и богатый боевой режим. Успех и известность настольной системы предопределил и успех этой серии, размещенной в двух самых популярных мирах – Forgotten Realms и Krynn. К сожалению, появление Eye of the Beholder, более простого и технологически значительно более совершенного, убило сериал. – *А.А.*

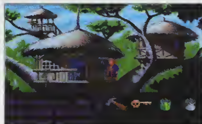
53. Alone in the Dark



Жанр	Action/Adventure
Разработчик	Infogrames
Год выхода	1992

Игры любых жанров по произведениям "гения ужасов" Говарда Лавкрафта редки. **Alone in the Dark** – одна из таких игр, к тому же, получившаяся великолепно. Элементов квеста в ней едва ли не меньше, чем action, хотя они довольно оригинальны. А именно: к большинству головоломок подсказок не было, и решались они, в основном, методом проб, ошибок и save/load. Но, как ни странно, именно такие загадки, постоянно приводившие к смерти главного героя, создавали атмосферу ужаса, заставляя игрока почувствовать себя действительно запертым в доме с нежитью и нечистью. К сожалению, повторить успех первой серии продолжениям не удалось. – *А.А.*

52. Secret of Monkey Island (Вся серия)



Жанр	Adventure
Разработчик	Lucas Arts
Годы выхода	1990, 1991, 1998

Эта серия стала звездным часом Lucas Arts. Максимум юмора, максимум пародии на стандартные "пиратские" клише, очень забавная анимация. Отличительной чертой серии **Secret of Monkey Island** стали специфические головоломки, решаемые в 99% случаев вопреки логике. Обычно такой подход ведет к результатам негативным, но в данном случае, возведенный в ранг принципа, он принес исключительно положительные результаты. Третья часть сериала несколько выбивалась из стилистики первых двух, но все же была весьма достойной. – *А.А.*

51. Quest for Glory I (aka Hero Quest I)



Жанр	Adventure/RPG
Разработчик	Sierra On-Line
Год выхода	1989

По сути, конечно, настоящих ролевых элементов в Hero Quest не было, разве что декоративные, для "галочки". Но ощущение, дух RPG, особенно настольных вариантов, был передан исключительно точно. Именно мифический "отыгрыш роли", практически невозможный в компьютерных ролевках, получился лучше всего. У игрока был выбор из трех персонажей разных классов, и, в зависимости от класса, каждый раз игра проходилась поразному. Естественно, что вор полагался на ловкость и хитрость, маг – на волшебство, а воин – на добрый меч. Повторюсь: **Quest for Glory**, в первую очередь, адвентюра, но впечатления – более чем ролевые. – *А.А.*

50. Panzer General



Жанр	Wargame
Разработчик	SSI
Год выхода	1994

Это была, наверное, самая революционная военная игра в истории. Секрет успеха и дикой популярности был прост: вместо точного следования историческим реалиям, Пол Мюррей создал игру "как бы" про Вторую Мировую. Простая механика и непривычно красивая графика привлекли внимание практически всей играющей общественности, обеспечив колоссальные для жанра сборы. Гениальная идея "воргейма для чайников" приносит свои плоды и до сих пор, живя в многочисленных продолжениях Panzer General. – *О.П.*

49. X-Com (UFO) (Вся серия)







Жанр	Тактическая стратегия
Разработчик	Mythos
Год выхода	1994-1995-1997

Ну, наконец-то. Тут, если меня не остановить, и рискует закончиться стратегический TOP. Рассказывать про **X-Com** можно бесконечно! Первая, лучшая, неповторимая. **Enemy Unknown** и **Terror from the Deep** слишком похожи, чтобы можно было однозначно определить симпатии; **Apocalypse** – вещь в себе. Чтобы понять ее прелесть, нужно знать и любить две предыдущие игры. Привлечь неофитов она практически не способна – отпугивает внешним видом; новички мечутся между real-time и turn-based режимами, не зная, куда податься; но зато для X-Comандиров со стажем это полноценное продолжение саги. Стоит ли роптать на графику? – *О.П.*

48. Elite

Жанр	Космический симулятор
Разработчик	Realtime Games
Год выхода	1987

Целая вселенная в махоньком файлике! В те годы! Пусть космические корабли здесь были всего лишь просвечивающимися насквозь "скелетными моделями", к тому же выглядящими как-то шатко из-за неправильно спрограммированного обсчета перспективы. Зато основная идея **Elite** – дать игроку возможность само-

му летать по бескрайнему космосу от одной обжитой планеты к другой, охотиться на пиратов или стать преступником, покупать и продавать товары, тратить деньги на переоснащение собственного корабля – успешно эксплуатируется множеством разработчиков по сей день, и ничего более удачного или оригинального в этой области пока не придумано. – *В.Р.*

47. Sim City



Жанр	Экономическая стратегия
Разработчик	Maxis
Год выхода	1990

Игра, секрет успеха которой скрыт дремучими лесами. Не видать! – даже в бесчисленных очах адептов и сподвижников бесконечной серии **Sim**'ов я не могу разглядеть прелестей этой игры. Впрочем, успех редко бывает незаслуженным. Может быть, из-за того, что каждому приятно побыть виртуальным мэром? Или потому, что может прийти Годзилла и разрушить ядерную электростанцию? – *О.П.*

46. Ancient Domains of Mystery (ADOM)



Жанр	Rogue-RPG
Разработчик	Thomas Biskup
Год выхода	1997

Лавры самой комплексной rogue-игры могут быть за Nethack, но самой широко распространенной, несомненно, стал **ADOM**. Игры такого рода не подходят для натур капризных, жаждущих красивой графики – они идут исключительно в текстовом режиме, раскрашивая символы таблицы ASCII во все цвета радуги. Но такой удивительно захватывающей накрутки и развития персонажа вы почти наверняка не найдете в графических ролевках. А ведь и игровая система здесь сложная и интересная! А ведь и играбельность, учитывая случайные лабиринты, практически бесконечная! Более чем достойный образчик жанра. – *А.А.*

45. Another World



Жанр	Arcade
Разработчик	Delphine Software
Год выхода	1991

По виду – чистой воды платформенная аркада, но по сути – захватывающая адвентюра. История приключений попавшего на чужую планету ученого решена в кинематографическом духе, тут есть и драма, и динамика. Масса необычных ситуаций однозначно выводит **Another World** за грань обычного платформера. Море оригинальных идей, вплоть до уникального явления в жанре arcade – NPC! И в добавление к этому – достаточно высокая сложность, как аркадная, так и адвентюрная, отличный сюжет и великолепная графика, отлично передающая движения персонажей. Нерукотворный памятник, который сам себе воздвиг Эрик Чахи. – *А.А.*

44. Star Control 2

Жанр	Космическая стратегия
Разработчик	SimTex/MicroProse
Год выхода	1993

Вот и подошло время гения. Таких игр нет, больше не было и, возможно, не будет. Круг его знакомых несколько уже, чем приятелей MoO; но он проложил эту тропу в густых джунглях нашего сознания, развращенного "Диггером". Он, "Стар Контроль", наглядно показал, сколь приятным и запоминающимся может быть путь от простого к сложному. И игра смогла остаться вполне доступной и играбельной при всей своей непростой концепции. Послушайте высказывания на эту тему из некого журнала Навигатор: "А многообразие рас! А восхитительные диалоги и текстовка вообще! А колоссальные размеры игровой вселенной! А поистине невероятные сюжетные ходы! А экшен самого высокого уровня! А уникальный интерфейс, сумевший вообще обойтись без мыши и оставшийся удобным!". В общем, если вы не видели **Star Control 2**, мне вас жаль... – *О.П.*

43. Grand Prix 2

Жанр	Racing
Разработчик	Microprose
Годы выхода	1995

Microprose прославились хитами в различных игровых жанрах. Для симуляторов был припасен **Grand Prix 2**. Этот имитатор первой Формулы на протяжении нескольких лет был не только лучшим в своем классе, он задавал тон всему жанру. Как бывает в случае практически с каждой легендарной игрой, для своего времени проект был очень хорош. Реальные конюшни, пилоты и автодромы. Отличная физическая модель, широкий спектр точных настроек, удачная графическая реализация и приличный звук. Плюс внедренный в игру самый настоящий регламент соревнований. Многие любители автосимуляторов конкретно "подсели" на GP2 и долго не могли "слезть", с чем их поздравляем, а заодно желаем (всем) скорейшего выхода GP3. – *Л.Т.*

42. Deathtrack



Жанр	Racing
Разработчик	Activision
Годы выхода	1990

Первый полноценный экшен на колесах, бестселлер, легенда аркадных автогонок, игра, которая по сей день заставляет игроков сладко вздыхать. Все это – непревзойденный **Deathtrack**. Стоит ли вновь повторять все то, что уже неоднократно было сказано по поводу этого творения. Думаю, не стоит. Необходимо лишь еще раз констатировать два очевидных факта. Первый: Deathtrack велик. Второй: господа разработчики, где римейк?!! – *Л.Т.*

41. System Shock (Вся серия)

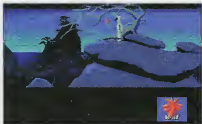


Жанр	RPG
Разработчик	Looking Glass
Годы выхода	1994, 1999

Первая часть дилогии была тем, что называют "RPG по духу" – конкретные признаки ролевых игр в ней отсутствовали, но ощущение отыгрыша роли персонажем было очень сильным. Несмотря на неудобный интерфейс и драконовские системные требования, игра стала культовой. Вторая часть **System Shock** повторила успех.

Она значительно ближе к обычным ролевым играм, в ней уже появились параметры персонажа, а многие недостатки предшественницы исчезли. Обе игры по-своему хороши и обе достойны отдельного приза за таинственность сюжета и нагнетание атмосферы страха. – *А.А.*

40. Loom

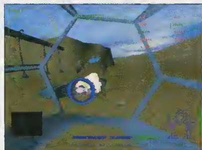


Жанр	Adventure
Разработчик	Lucasfilm Games
Год выхода	1990

Одна из самых оригинальных адвентюр и однозначно – самая музыкальная из всех. Все действия в игре совершались с помощью заклинаний, состоящих из... нот. Дико необычно, но жутко интересно: каждое заклинание – небольшая музыкальна фраза. Сюжет был крайне линеен, а головоломки просты, но непостижимым образом игра от этого не страдала. Это тот редкий случай, когда простота была действительно гениальной! Жаль, но ни идеи, заложенные в игровой механике **Loom**, ни интереснейший мистически-фантазийный мир не получили развития. – *А.А.*

39. Mechwarrior (Вся серия)





Жанр	3D Action
Разработчик	Activision, Zipper
Год выхода	1990, 1994, 1999

Когда клан Кречета завоюет внутреннюю сферу, я лично буду рапортовать Хану, чтобы гены разработчиков из Activision и Zipper были переданы в хранилище, а игру **Mechwarrior** стали преподавать во всех училищах отдельным предметом.

Того пилота, что играл в первый **Mechwarrior**, давно уже нет – сгорел на капитанском мостике ненавистного Матерого Волка. Наивный – совсем не смотрел за перегревом реактора. Но как здорово было летать от планеты к планете в EGA графике, даже не подозревая, что в игре есть сюжетная линия. Как потрясающе драться на квадратных полях с треугольными горами, не зная, что можно джампиться. И валить из пулеметов "разрушителей", забыв о том, что осталась еще пара ракет.

Того пилота, что играл в **Mechwarrior II**, тоже нет – остался на выставке, застыв перед монитором, на котором крутился **Mechwarrior II**, ускоренный первым "Монстром". А может, ветеран сгорел в преданном Матером Волке? Или его убила осколком разбитой кабины? Точно не помнит уже никто. Но все помнят, что в эту культовую игру рубился любой, у кого на тот момент был компьютер.

Того пилота, что играл в **Mechwarrior III**, сейчас нет – он убежал покупать адд-он. Но все знают, что нет радостней чувства, когда любимый Матерый Волк выдерживает очередь ракет и единственным оставшимся лазером умудряется подбить противника.

К сожалению, **Mechwarrior** медленно деградирует от серии к серии, его графика становится все более и более совершенной, а вот сюжетная линия медленно и неизбежно т-у-п-е-е-т. – *К.П.*

38. Leisure Suite Larry 1, 6, 7



Жанр	Adventure
Разработчик	Sierra On-Line
Годы выхода	1987, 1994, 1996

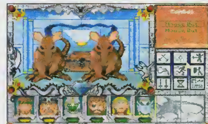
Пошловатый, но в разумных пределах, сериал о похождениях Ларри Лаффера и его постоянной охоте за девушками имел трудную судьбу. Первая часть, сделанная на основе текстовой игры Softporn, была великолепной, но после нее, увы, начались провалы. Создатели никак не могли нащупать снова уникальный баланс юмора и умных головоломок, принесший успех первой серии. Только к 1994 году эротическая сага **Leisure Suite Larry** наконец получила достойное продолжение и вышла из кризиса. – *А.А.*

37. Comanche Novalogic

Жанр	Simulation
Разработчик	Novalogic
Год выхода	1991

С большой натяжкой можно назвать эту игру симулятором, но сложно переоценить вклад, который она внесла в историю. В те дремучие времена эффект, произведенный графикой Команча, можно сравнить лишь с бумом 3D-акселераторов в наши времена. Куча людей, не признававших симуляторы вообще, играли в **Comanche** до посинения, лишь бы насладиться зрелищем. Да чего уж греха таить, сам такой – два месяца голодного пайка, чтобы приобрести заветные 4 Мб памяти, а потом – бессонные ночи и оздоровительный сон на лекциях. Сама игра проста, как три копейки. У вас есть вертолет (иногда приходилось летать в составе звена), ваша задача – уничтожить врагов. Летаем по каньонам, отстреливаем врагов. Вижу, как эстеты скроили мины, – расслабьтесь, в те времена, уверяю вас, это был шедевр. – *А.М.*

36. Might & Magic III: Isles of Terra



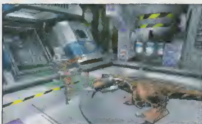


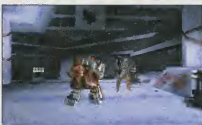
Жанр	RPG
Разработчик	New World Computing
Год выхода	1991

В общем-то, вся "Трилогия Древних" (III, IV и V) достойна занесения на доску почета, но именно третья часть была революционной. Как раз в ней была доведена до совершенства простая, но эффективная игровая система. Только начиная с нее серия утратила сходство с Bard's Tale и приобрела собственное лицо. И, наконец, **M&M III** фактически установила новый графический стандарт, представив совершенную для своего времени

VGA-графику. Да и по сложности Isles of Terra превосходила практически все, что было в серии и до, и после. – *А.А.*

35. Bioforge





Жонр	Action/Adventure
Розроботчик	Origin
Год выходо	1994

Одна из лучших игр с точки зрения сюжета. Захватывающая история, хоть и имеет банальную завязку с амнезией, наполнена потрясающими идеями. И эксперименты по слиянию человека и машины, и смертельно опасная фауна планеты, и таинственная, почти вымершая раса с несколько необычной психологией – все это, вроде бы, уже встречалось ранее, но в **Bioforge** синтезировано просто идеально. А ведь это еще и динамичный, великолепный action, и трехмерный файтинг. Затягивает со страшной силой. Как жаль, что до сих пор нет продолжения, ведь добрая половина сюжетных линий осталась открыта. – *А.А.*

34. Ultima VII

Жонр	RPG
Розроботчик	Origin
Год выходо	1992

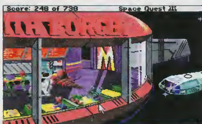
Серия **Ultima**, детище неугомонного Ричарда Гэрриота, за рубежами нашей Родины имеет культовый статус. Собственно, понятно почему – для большинства тамошних RPG'шников это были первые ролевые игры вообще. Но если судить объективно, то практически только седьмая серия, вышедшая в двух частях с аж двумя аддонами, являлась безупречной. Здесь наличествовали все фирменные приемы Ультимы – реализм окружающего мира, максимальная интерактивность, досконально проработанная философская концепция. А помимо этого – и достойная графика, и сюжет, и удобный интерфейс. В первый раз

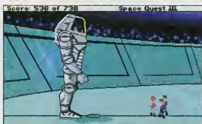




Аватар встретился с демоном Стражем, сражение с которым затянулось аж до девятой части. Да и общее ощущение было, знаете ли, какое-то на диво позитивное. – *А.А.*

33. Space Quest I, III, V







Жонр	Adventure
Розроботчик	Sierro On-Line
Годы выходо	1986, 1989, 1994

Далекие потомки текстовых Planetfall и Hitchhiker's Guide to the Galaxy всегда стояли несколько особняком в продукции Sierra. Играли свою роль и немного необычный сеттинг, и явная пародийная направленность, и, как мне кажется, чуть более умные головоломки. Развивалась серия, как и большинство других сиерровских линий, неровно. Первая игра была великолепна, вторая чуть хуже, и только третья вышла на старый уровень. **Space Quest** IV чересчур уж увлекся пародированием и самопародированием, зато его сиквел снова вышел хоть куда. Рекомендуется всем любителям веселого, адамсо-шеклиевского подхода к science-fiction. – *А.А.*

32. Prince Of Persia



Жонр	Аркодо
Розроботчик	Broderbund
Год выходо	1990

Эта игра лучше смотрится на медового цвета CGA-мониторе, точно вам говорю. Там она просто поражает воображение, парализует волю и заставляет играть ночи напролет. А может, так было лишь в годы рассвета геймерства, когда **Prince Of Persia** стал откровением... О, как же над нами издевались в этой игре! Ограничение по времени на прохождение игры (!), жаркие схватки со стражниками, беспрецедентные по своей жестокости к игроку хитрости в прохождении этапов... В общем, этот удивительно естественно движущийся спрайтовый паренек в белой пижаме и с мечом, через двенадцать этапов бегущий спасать принцессу, навсегда останется в памяти старшего поколения геймеров. – *В.Р.*

31. Wolfenstein 3D



Жонр	FPS
Розроботчик	id Softwore
Год выходо	1991

Молодежь уже и не помнит такой игры. Сопоставленные с сегодняшним положением дел в игровой индустрии, эти забавно выглядящие даже для спрайтов гестаповцы, отсутствие раздельного "стрейфа" и попытки других разработчиков подражать id (Blackstone, скажем) выглядят как борьба малышей за погремушку в сравнении с полномасштабными боевыми действиями. **Wolfenstein 3D** был

прародителем жанра. Так родился жанр FPS. Так он рос. – *В.Р.*

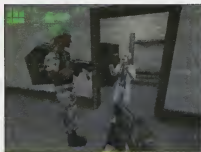
30. Blade Runner



Жанр	Adventure
Разработчик	Westwood
Год выхода	1997

Судьба **Blade Runner** поистине грустна. Впервые в истории жанра adventure действия играющего реально влияли на финал. Собственно, "финал" – не совсем точный термин. Их могло быть несколько, в зависимости от случайного первоначального расклада и развития событий. Это первый действительно нелинейный квест, и у него не появилось ни одного продолжателя! Ни одного! Пропали втуне и великолепная воксельная графика, и восхитительный мир, и сюжет, основанный на культовой книге и еще более культовом фильме. Увы. Если бы игры оценивали только за количество и качество привнесенных в жанр инноваций, Blade Runner уверенно занял бы первое место. – *А.А.*

29. Half-Life



Жанр	FPS
Разработчик	Valve Software
Год выхода	1998

Это была удивительная игра. Самый, на моей памяти, яркий пример торжества таланта разработчиков, направленного в правильное русло. Сделанный на основе модифицированного движка Q1, что для 98 года весьма примечательно, **Half-Life** поражал реализмом, даже какой-то естественностью происходящего на экране. Удивительно удачное соблюдение баланса между стремлением сделать мир игры настоящим и стремлением обеспечить играбельность. Гордон Фримэн, молодой и талантливый ученый-физик с автоматом в руках, сразу полюбился народу, войдя в историю жанра наравне с квейковскими десантниками и силиконовым феноменом по имени Лара. – *В.Р.*

28. Microprose F-19

Жанр	Simulation
Разработчик	Microprose
Год выхода	1989

Все мы, кто помнит те времена, когда XT был заветной мечтой и обладатель крутейшего 286-го с EGA-ой воспринимался нами, как сейчас обладатель 600-го мерседеса, мечтали только об одном – урывками, на работе или учебе, найти в NC директорию **F19** и запустить f19.com. Вы – пилот самолета-невидимки F-19, ваша задача – используя все богатые возможности технологии stealth, глубоко в тылу врага поражать важные цели. Несколько театров военных действий – Ближний Восток (Ирак, Ливия), Россия, Западная Европа. Несколько типов заданий – уничтожение или аэрофотосъемка воздушных или наземных целей. Обязательный для успеха в миссии правильный выбор вооружения. Умение летать на сверхмалых высотах. Вы верите, что все вышеперечисленное могло быть реализовано в игре, влезающей на одну (!) дискету? Конечно, в ней было еще много чего. А набрать за один полет больше тысячи очков мог только настоящий ас. – *А.М.*

27. The Elder Scrolls: Daggerfall



Жанр	RPG
Разработчик	Bethesda Software
Год выхода	1996

Серия Elder Scrollsначалась в 1994 году с игры Arena, ничем, кроме исключительно обширного игрового пространства, не примечательной. Но в следующей части, **Daggerfall**, прозванной за исключительное количество багов Buggerfall'ом, разработчиком удалось добиться феноменальных результатов. Был создан тщательно проработанный мир, в котором можно просто жить. Тысячи NPC, огромные территории, сотни подземелий, включая случайно созданные, комплексная система магии, сложная социальная структура – все это сплелось в удивительную картину. Всего во второй раз (после Darklands) индустрия предоставила игрокам целую вселенную, в которой можно прожить десяток жизней на свой вкус, вместо того, чтобы следовать прихотям сюжета. Это ли не достижение? – *А.А.*

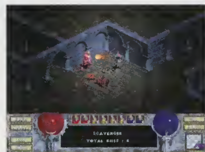
26. FIFA 99



Жанр	Sport
Разработчик	EA Sports
Год выхода	1999

Вершина в жанре спортивных игр целиком и полностью за футболом. На сегодняшний день первенствует проект образца 1999 года. Имя ему **FIFA 99**. По-настоящему массовый спортивный симулятор (весь год игра тусовалась в самой верхней части интернетовской сотни) не требует перечисления своих основных достоинств, но и против этого не выступает. Поистине великое число команд клубного и национального достоинства. На редкость гибкое управление. Множество тактических заготовок. Чудная графика, отличное звуковое сопровождение (саунд-трек чего стоит). Одним словом – воплощение мечты простого игрока-спортсмена. – *Л.Т.*

25. Diablo



Жанр	Action/Rogue-RPG
Разработчик	Blizzard
Год выхода	1996

Игра, совершившая переворот в умах, сердцах и пристрастиях. Все предельно просто, даже примитивно – берем динамичный action, пристегиваем к нему ролевые элементы в виде тупой накрутки персонажа и добавляем rogue, чтобы лабиринты генерировались каждый раз заново. В общем, используем все, что нужно для максимально высокой играбельности. Но в итоге получаем не просто хит, а игру поистине культовую! Что бы там ни говорили, именно **Diablo** заста-

вила многих заинтересоваться скрытым дотоле от их внимания жанром ролевых игр. И, в конце концов, господа снобы, давайте признаемся друг дружке: играть в Диаблу здорово и увлекательно, не так ли? – *А.А.*

24. Baldur's Gate





Жанр	RPG
Разработчик	Block Isle
Год выхода	1998

С этой игрой все предельно просто. Baldur's Gate – лучшая реализация AD&D для компьютера. Такой игры ждали очень долго и уж не чаяли увидеть, но она все же появилась. Собственно, в **Baldur's Gate** нет ничего особо новаторского, но каждый ее компонент – высочайшего качества. Хорошо знакомая многим настольная ролевая система, к тому же, впервые столь полно представленная на PC. Достаточно интересный сюжет, хотя и не абсолютный шедевр. Большой игровой мир, очень приличная графика, по-настоящему живые персонажи, интересный и удобный бой – вот и все элементы успеха. Немаловажно было и то, что играющие массы соскучились по достойным реализациям AD&D. Итог – уверенное попадание в 100 лучших игр тысячелетия. – *А.А.*

23. Duke Nukem 3D

Жанр	FPS
Разработчик	3D Realms
Год выхода	1995

Итак, спрячьте меня от ракет квакеров! Великий попсовый спрайтовый Дюк Ньюкем был действительно стратежен... Ай! Кто-то из присутствующих смог протащить в редакцию шотган? Гхм. Так вот. Безумно популярный Дюк оказал большее влияние на мир компьютерных игр, потому что



в нем были стриптизерши... Ой! Нет, я явно вижу по лицам собравшихся, что вам эта речь не по душе... Бабушка, а у вас из сумочки ГрэнедЛанчур выпал. Молодой человек, а что это у вас на маечке написано? Что? id Software Forever? Да нет, я просто спросил... Так вот, **Duke Nukem 3D** был лучше, чем Quake, потому что там можно было унитазы разбивать... А-а-а! Отберите у Алрика рельсу! Спасите меня! – *К.П.*

22. Master of Orion (Вся серия)





Жанр	Космическая стратегия
Разработчик	SimTex/MicroProse
Год выхода	1993-96

Термины "глобальная" и "космическая" окончательно стали неразлучными после удара, нанесенного дуэтом SimTex/MicroProse по умам игроков, малость потерявшим психологическую стабильность от частого употребления Star Control 2. Что ни говори, а долгое общение с гением всегда дает себя знать. Но о нем не сейчас.

Не нашел ничего лучше, как цинично выдать цитату из давнего ревью по MoO II. "Исследование галактики, возможность попробовать себя в роли представителя десятка рас, научные изыскания, экономический менеджмент, сложнейшие космические битвы, случайные катаклизмы, дипломатия..." Это воспоминания о первом "Мастере". Второй, верите ли, сумел откреститься от ярлыка "банального сиквела". И ведь ловко сумел, прохиндей! MoO II был... навороченнее (самый, вероятно, подходящий эпитет). Он, кстати, немало позаимствовал из Master of Magic. И получился в результате вовсе даже не хуже первой части, а местами так и лучше.

Кстати, с обложки того, самого первого номера, немногочисленную в те поры армию читателей шокировала зеленая харя именно антарянина. Над ней радикально желтым цветом было выведено малоизвестное: "Навигатор Игрового Мира". – *О.П.*

21. Wizardry VII: Crusaders of the dark Savant





Жанр	RPG
Разработчик	Sir-Tech
Год выхода	1992

Вся серия Wizardry достойна занесения в анналы жанра RPG. Но только с пятой по седьмую части с компанией Sir-Tech сотрудничал Дэвид Брэдли, гений ролевых игр. И к седьмой он, наконец, отточил свое мастерство настолько, что создал абсолютный шедевр.

Главное достоинство Wizardry VII – богатый сюжет, отличающийся уникальной гибкостью. С одной стороны, он достаточно жестко держит игрока на "правильном" пути, но, с другой, допускает огромную свободу действий. К тому же все происходит в мире, густо населенном различными невиданными расами, взаимоотношения которых довольно запутанны. Партию изящно вынуждают поработать то на одних, то на других.

Но, конечно, и помимо сюжета в седьмой Wizardry масса плюсов, главный из которых – выверенная годами игровая система, очень тонко учитывавшая сочетания рас и классов, включавшая в себя массу навыков и сбалансированная практически идеально. – *А.А.*

20. Su-27 Flanker 1.5

Жанр	Simulation
Разработчик	Mindscape
Год выхода	1993

Однозначно, лучший симулятор, даже несмотря на то, что недавно вышла уже вторая часть. Летная модель Flanker'а стала эталоном для всех последующих игр жанра. Не слишком впечатляющая графика компенсируется предельно реалистичным моделированием бортового оборудования и системы вооружения. Flanker – одна из первых игр, признанных реальными летчиками. Подтверждая звание академического симулятора, Flanker имеет скромный интерфейс, но богатейшие возможности по созданию собственных миссий. Модель повреждений, а, как следствие, и модель отказов бортового оборудования заставляет игроков на своей шкуре почувствовать всю прелесть управления современным самолетом, напичканным электроникой. – *А.М.*

19. Day of the Tentacle (aka Maniac Mansion II)



Жанр	Adventure
Разработчик	Lucas Arts
Год выхода	1993

Из "настоящих", неподдельных квестов Day of the Tentacle – это, несомненно, вершина. Вершина, которой не может (или не хочет) достигнуть вторично даже компания, создавшая игру, не говоря уже обо всех остальных. Из системы SCUMM, разработанной еще к первому Maniac Mansion в 1987 году, был выжат максимум, к этому добавилась поистине уникальная система головоломок. Мало того, что это была мультигеройная игра, то есть сразу несколькими персонажами, так они еще и находились в одном и том же месте, но в разное время – в прошлом, настоящем и будущем. Следуя такому построению сюжета, были созданы до того времени невиданные и очень остроумные задачи, решавшиеся крайне изящно. Добавьте сюда традиционно сильную для Lucas Arts анимацию и не менее традиционный юмор, и получите полное представление о Day of the Tentacle. Если выискивать недостатки, можно назвать излишне бредовую (но оттого еще более забавную) завязку сюжета и многочисленные отсылки к истории США. Рассказы про дедушку Вашингтона (аналогичные нашим байкам про дедушку Ленина) некоторых могут напрячь. Но и только. В остальном игра безупречна – красива, весела и действительно умна. – *А.А.*

18. Master of Magic





Жанр	Strategy/RPG
Разработчик	Simtex
Год выхода	1994

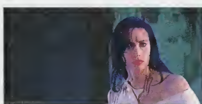
До выхода МоМ никто даже не подозревал, что возможна настолько глобальная ролевая стратегия. Да, жанр существовал и до того, но игр подобного масштаба просто не было. Взяв за основу идеальный стратегический механизм "Цивилизации", Стив Барсиа сотоварищи создали на его базе потрясающую игру, в которой действительно магия правила бал.

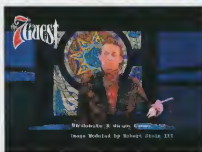
Здесь было все: и разнообразные школы магии, и множество фантазийных рас, и туча вызываемых заклинаниями магических существ! Богатый на возможности режим тактического боя до сих пор остается одним из шедевров жанра. Были в МоМ и герои, колоритнейшие персонажи. Конечно, с этими самыми героями вышел некоторый дисбаланс – при достаточной прокачке один такой мог смести целые армии врагов, но это мелочи. Главное – игрок действительно чувствовал себя Властелином Волшебства. Подобного ощущения чародея-короля, увы, ни одна игра с тех пор не подарила. – *А.А.*

17. 7th Guest/11th Hour

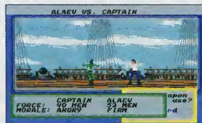
Жанр	Puzzle/Quest
Разработчик	Trilobyte
Год выхода	1994/1995

Своеобразная, самородная и непревзойденная квестовая серия. Генри Стафф и его дом, полный загадок, украли наши сердца. А тот, кто прошел Одиннадцатый Час, преодолел сеть его сложнейших головоломок, навсегда запомнил замечательную актерскую игру главных героев. Но дом Стаффа сгорел, игрушки сломались, а труп в ванной так и не воскрес. **11th Hour** был представителем совершенно особой породы элитных "квестовых паззлов", к сожалению, так и не развившейся в собственный жанр. Трилобит умер, оставив после себя прекрасный отпечаток в истории. – *К.П.*





16. Pirates!





Жанр	Adventure
Разработчик	Sid Meier
Год выхода	1987

Я согласен, Civilization – лучшая игра всех времен и народов. Но, как это ни парадоксально звучит, лучшей игрой Сида Мейера были и остаются **Pirates!** – первый и потрясающе удачный опыт в создании совершенно нового жанра – "пиратской игры".

Собственно, Сид собирался просто сделать нестандартную адвентюру, но получилось нечто невообразимо прекрасное. Конечно, остались и элементы adventure – основу сюжетной линии составлял розыск членов своей семьи. Но добавился, например, менеджмент – о своем корабле и команде приходилось заботиться. Добавилась изрядная доля action – динамичные

поединки на шпагах, во время которых игрок получал тонны адреналина в кровь. Добавилась стратегия, особенно в наземных битвах. Господи, да даже RPG некоторым боком затесалась в этот безумный коктейль!

Но результат превзошел все ожидания. Pirates! идеально имитировали красочную пиратскую жизнь, знакомую по многочисленным романам и книгам. Совершенно не обязательно было следовать сюжетной линии, хотя сие и сулило немалые выгоды. Мир жил по своим законам, независимо от вас. И за одно это игре можно поставить памятник. – *А.А.*

15. C&C – Red Alert – Tiberian Sun







Жонр	RTS
Розроботчик	Westwood
Год выходо	1995-96-99

Увидев "Цз-Цз" уже после "Варкрафта", я сразу его невзлюбил (и до сих пор отношусь к играм Blizzard значительно более трепетно, чем к штамповкам от Westwood). Прошел чисто формально – вроде как мегахит, надо бы включить в стаж. А не понравился в основном из-за графики. Это, что ли, графика – после 640x480 WarCraft'a 2?

И все же, подходя к вопросу более объективно, нельзя не признать, что **C&C** свой успех вполне заслужил. Никаких, вроде бы, особо принципиальных новаторств со времен "Дюны 2", но старое реконструировано весьма выразительно. А мультики! А звук! И где еще до этого была возможность обрушить на врага армию юнитов так из ста?!

Red Alert был настолько вторичен и несбалансирован, что я даже не стал его проходить. До сих пор не пойму, чего он так долго висел в чартах.

Про **Tiberian Sun** вы и сами все знаете. А не знаете – откройте "Нави". – *О.П.*

14. Warcraft 2





Жонр	RTS
Розроботчик	Blizzord
Год выходо	1995

Почему, спросите вы, "два"? Почему не "один"? Ответ не менее наивен, чем вопрос. Потому что первый был полуфабрикатом, и только на его основе смогли сделать вещь столь космического масштаба, как WarCraft 2. Идеально выверенный баланс. Сверхгармоничный геймплей. Отличная графика. Про звук и музыку и говорить нечего – зто "Aye-Aye, sir" и торжественные марши до сих пор стоят у вас в ушах, верно?

Сколько тут было порублено орков по нуль-модему – не сосчитать. SC, несмотря на все мое к нему уважение, просто отдыхает. Применялись самые смелые демарши; применялись и маневры, неслыханно подлые. Играем вдвоем в альянсе против трех рас AI. И что-то вдруг зачастили ко мне орочьи компьютерные войска. А там карта была так построена, что AI самостоятельно не мог сообразить, как до меня добраться. А тут – внезапно поумнел. Оказалось: мой союзничек брал футмена, дразнил орков и вел их за приманкой прямо к моему лагерю. Тоже мне друг, так его... – *О.П.*

13. Heroes of Might and Magic (Вся серия)







Жонр	TBS
Розроботчик	New World Computing
Год выходо	1995-96-99

С "Героями" тоже интересная штука получилась. Прихожу я однажды к бывшему однокласснику, смотрю – Вова (недавно купил P100) рубится в какую-то цветастую ерунду, которую я уже как-то раз видел у другого товарища. Фиолетовые драконы мельтешат, здания он какие-то покупает. Что за лабуда, спрашиваю. Да ты что, да ты как, брызжет слюной в ответ Вова. Это ж круто! Ну ладно, думаю, с кем не бывает.

Но врожденное любопытство и тут меня подвело. Нашел я зту игру, всего полчаса пошевелил мышью и понял, что все. Мне каюк.

Вторых "Героев" я уже нетерпеливо ждал. И они, конечно, не обманули. Расы, графика, сюжет – по сути, новая игра по старым правилам. Опять же, Price of Loyality.

Про "Героев" за нумером три известно абсолютно все – что слабо отличаются от вторых, что графика – улет, и что игра еще долго не вылезет из первой десятки Top 100. И не менее гениальный, чем "Цена верности", Armageddon's Blade запомнился всем нам. – *О.П.*

12. Fallout (Вся серия)



Жонр	RPG
Розроботчик	Block Isle
Годы выходо	1997, 1998

Лучшая из современных ролевых игр, более того, зто – единственная пока попытка сделать новый сериал, способный тягаться с монстрами жанра – Wizardry, Ultima, M&M. Выход первой серии был одним из знаковых релизов, знаменовавших решительное и бесповоротное возвращение жанра RPG на верхние строчки хит-парадов. Fallout был необычен. Игроков завораживал реалистичный постапокалиптический мир, позаимствованный из старого хита Wasteland. Новаторская и комплексная игровая система многое взяла из настольной GURPS. Персонаж можно было развивать сотнями разных способов, а тактический походовый бой просто великолепен.

Во второй части использовался тот же движок, были расширены возможности по развитию героя, увлекательней стал и без того отличный сюжет. Игровой мир может стать базой для еще одной серии-долгожительницы. Чего мы все от души Fallout'у и желаем. – *А.А.*

11. StarCraft



Жонр	RTS
Розроботчик	Blizzord
Год выходо	1998

Сам "Старкрафт" я увидел преступно поздно. Уже месяц, как отголоски всеобщего восторга носились в атмосфере: "Ваyyyy... Старкрафт... зерги и мувики, мувики и протоссы...". Нам в редакции было не до Старкрафта. Нет-нет, статья, конечно, была написана, писал профи, один из лучших наших авторов, а в ту пору, кажется, еще и редактор.

С игрой я столкнулся пару недель спустя; робко глядел через плечо Алрика, и недоумевал – что, вот зти крохотные человечки и есть плод трехлетних усилий Blizzard? Вот эти бесцветные ландшафты? Не, зто же бред какой-то. Наваждение.

Так получилось, что впервые оценить прелести "Старого" я смог в малтиплеере. Боже, что зто были за баталии! Что за прекрасные золотые рассветы вторгались в окно в момент, когда темплары низвергали клубки молний на бзттлкруйзеры заядлого моего врага! – О.П.

10. Tomb Raider I



Жонр	Action/Adventure
Розроботчик	Core
Год выходо	1995

Чтобы поставить на 10-е место Tomb Raider, пришлось убить пару человек в редакции :). Конечно, можно было бы сказать о концепции, которая стала основной для всех Action/Adventure с видом от третьего лица. О мгновенно подскочившем рейтинге фирмы Eidos. Наконец, о том, что Tomb Raider – первая по-настоящему змансипированная игра (Julie In The Jangle – не в счет). Но можно сказать гораздо проще, буквально в двух словах: Лара Крофт. Самый яркий виртуальный образ за всю историю компьютерных игр. Что бы про Tomb Raider ни говорили, вклад зтой игры в жанр Action трудно переоценить. – *К.П.*

9. The Need for Speed (Вся серия)

Жонр	Rocing
Розроботчик	Electronic Arts
Годы выходо	1993

Лучший аркадный автосимулятор? Не надо быть знатоком и известным аналитиком. Конечно же, **The Need for Speed** собственной персоной. Сейчас, по прошествии многих лет со дня релиза зтого зпохального творения, становится очевидным, что именно первый NFS явился истоком всех современных автомобильных игр, как аркадного, так и серьезного направлений. EA и Pioneer Productions сумели совместить две вещи, которые, как показывает практика, уживаются с пре-





великим трудом. NFS умело балансировал на грани реализма и аркадности. Игру нельзя впихнуть в какие-то рамки. Она уникальна.

Но не только геймплей оказался революционным, графика изменила представление игроков о том, как должен выглядеть автосимулятор. Даже сейчас я не отказываю себе в удовольствии погонять часок-другой по знакомым мирным трассам и меня не тошнит от взгляда на монитор.

Определенно, The Need for Speed обладает непередаваемым шармом и обаянием, которые не состарятся никогда.

NFS появился раньше всех, NFS был чертовски хорош, теперь NFS – классика жанра, его достояние. – *Л.Т.*

8. Digger



Жонр	Arcode
Розроботчик	Windmill Softwore
Годы выходо	1983

Та-та-та-да-та-да-там... Еще десять лет назад "Поп-корн" звучал во всех НИИ, институтах и НПО. В общем, везде, где стояли компьютеры. Боимся, что сейчас эту музыку регулярно можно услышать только в редакции Нави. Суровые будни зубастой машинки не прошли даром, маленький Диггер прогрыз тоннель в светлое будущее компьютерных игр – мы будем вечно благодарны ему за зто. – *К.П.*

7. Трилогия Eye of the Beholder (Вся серия)



Жанр	RPG
Разработчик	Westwood Studios
Годы выхода	1990, 1991, 1993

Как ни крути, Eye of the Beholder – самая культовая RPG в России, о коей даже слагались стихи и песни. Westwood, разработавшая игру для SSI, впервые отошла от стандарта GoldBox'ов, выработавшегося годами, и предложила свой взгляд на AD&D. В итоге получилась игра легкая и понятная даже новичкам. Впервые были введены элементы action – теперь умение возить мышку по коврику и шустро жать на клавиши было очень даже нужно. Неожиданно успешным оказался и экстремальный подход к hack'n'slash, с минимальной заботой о сюжете и чертовски запутанными лабиринтами. И, конечно, большую роль сыграла очень красивая для своего времени графика, особенно во второй части сериала. Ощущения от игры были непередаваемы, а влияние на развитие hack'n'slash и ролевых игр вообще трилогия оказала немалое. – *А.А.*

6. Quake (Вся серия)



Жанр	FPS
Разработчик	id Software
Годы выхода	1996, 1997

О, об этих играх можно говорить и говорить... На движках от id создана чуть ли не половина всех стоящих современных шутеров, а развитие содержащихся в играх серии идей и стремление конкурентов "убить" Quake лишь недавно перестало быть основным двигателем прогресса в жанре FPS.

С первым Quake народ получил рокет-джамп, применяемые и по сей день азы тактики мультиплеерного боя и безупречно, по тем временам, сбалансированный deathmatch. Полигональные модели, многоэтажные уровни, действительно полная трехмерность... Потрясающе стильная и очень страшная игра. И, разумеется, открытая архитектура. Благодаря ей появилось огромное количество всевозможных модов, среди которых CTF и Team Fortress – великолепные игры и основа современных командных онлайновых FPS.



Сперва Q2 отличился совершенно детским сингл-плеером. Помнится, с непривычки, играя в него после первого "Квейка", параноидально экономил патроны и айтемсы, а потом пришел биться с Макроном, заваленный всяким хламом вроде аквалангов, и так и не использовав ни одного "Квада"...

Попозже, когда вместе с патчами вышли дополнительные карты и модельки, окончательно расцвел Q2-мультиплеер. Введение звука шагов при беге, замедление игры по сравнению с Q1 и прекрасные мультиплеер-карты обеспечили становление Q2 как единоличного лидера в области многопользовательских зарубов. Игра получилась более размеренной, но и дающей игроку время подумать, подумать над тонкостями и хитростями... Моя любимая игра. – *В.Р.*

5. Full Throttle



Жанр	Adventure
Разработчик	Lucas Arts
Год выхода	1994

Без сомнения, среди всех адвентюр, известных в нашей стране, Full Throttle пользовался наибольшей популярностью. Все его компоненты были подобраны идеально – и традиционная для Lucas Arts мультипликационная графика, причем высочайшего качества, и сюжетная линия – простая и линейная, но очень колоритная. Естественно, странствия байкера по хайвеям, action-вставки и ураганный хард-рок дополняли чашу положительных эмоций до краев. С точки зрения игровой механики это был не шедевр. Но атмосфера, грубый байкерский юмор, настоящие, живые персонажи и динамичное действие превратили Full Throttle в полноценный хит. - *А.А.*

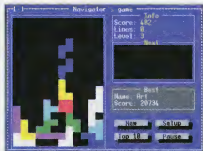
4. Dune 2



Жанр	RTS
Разработчик	Westwood
Год выхода	1992

О-ля-ля... Воспоминание о Dune 2 просто физически неспособно вылиться в нечто большее, чем подбор давно знакомых вам эпитетов. Не она открыла жанр RTS, но завоевать столько призов и симпатий – не менее почетно. Никому, кто познакомился со стратегиями через "Дюну", не забыть полет ракеты, рушащей последнюю базу Ордосов, не забыть беспомощно исчезающих в песке харвестеров, не забыть этой музыки и реплик ментата. Westwood в ту пору была просто гениальной компанией; с некоторых пор она, к сожалению, ударилась в политиканство и это дело – гениальность – забросила. – *О.П.*

3. Тетрис



Жанр	Tetris
Разработчик	Алексей Пожитнов
Год выхода	1984

Бесконечный град геометрических фигур, падающих одна за другой. Заполни ряд – и он исчезнет. Все гениальное просто. Игра, от которой сходили с ума все: и старшие инженеры, и домохозяйки, и их дети. По приблизительным оценкам, тираж Тетриса составил более 40 миллионов! "По приблизительным" – потому, что количество китайских тетрисов просто не поддается исчислению. Наверное, Пажитнов "немножко" жалел, что так и не запатентовал эту игру. Глядишь, и был бы у нас свой Билл Гейтс. – *К.П.*



2. Doom (Вся серия)

Жанр	FPS
Разработчик	id Software
Годы выхода	1993, 1995

Заря жанра FPS, каким мы его знаем... Doom разбудил Quake. Именно здесь я впервые осознал, что запоминаю игровой этап как окружающее меня трехмерное пространство. Именно эта игра заставила меня впервые заорать от неожиданности при встрече с монстром. Здесь мы учились, что ракетами стреляют не по людям, а по стенам... Что по этапу надо не бегать, а контролировать его. Что звуки не менее информативны, чем графика... Здесь нынешние Quake-отцы учились ходить. Именно играя в Doom и Doom II, бойцы впервые раскололись на "мышистов" и "трактористов". Помню самопальную модификацию первого думовского мэпа, где на стенке висел распотрошенный труп, сопровожденный надписью: "так будет с каждым, кто играет мышью"... Несчастные трактористы, они не знали, что их ждет.

Doom – виновник колоссального рывка в жанре. Пытаясь переплюнуть его хоть в чем-то (а Doom, надо сказать, оставлял непаханное поле деятельности для фантазии конкурентов), десятки команд выпустили целый букет самых разных шутеров. Кто помнит сейчас уродцев вроде Cyclones или Witchaven? Но из таких, как они, выросли Dark Forces и Heretic... - *B.P.*

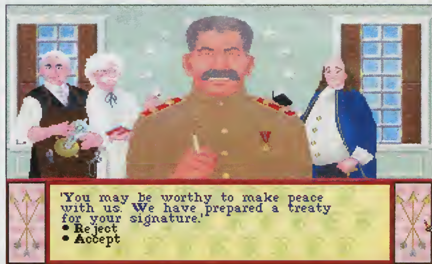
1. Civilization

Жанр	Strategy
Разработчик	Microprose
Год выхода	1992

"Цивилизация" – первый проект Сида Мейера, враз записавшей его имя в анналы игровой истории, в графу "гении". Страшно масштабная стратегическая игра, тщательно воссоздававшая историю развития человеческой цивилизации. Игрок выступал в качестве лидера... сначала маленького, полудикого племени людей, лишь недавно прошедших стадию обезьяны. Потом племя постепенно превращалось в нацию, могущество которой понемногу росло, владения расширялись, наука двигалась вперед–- от изобретения колеса и катапульты до запуска ракеты на Альфу Центавра. Гигантское разнообразие игровых ситуаций, развитие чуть ли не всех отраслей человеческой деятельности, неплохой для того времени AI – вспоминать и перечислять достоинства "Цивилизации" можно еще, как минимум, пару страниц. - *О.П.*

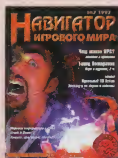






Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски "Навигатора Игрового Мира", а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 1, 2, 3." и спецвыпуск "Might & Magic".

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



№ 7'97



№ 8'97



№ 1'98



№ 2'98



№ 3'98



№ 4'98



№ 5'98



№ 6'98



№ 12'98



№ 2'99
№ 2'99 + CD



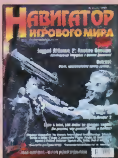
№ 3'99
№ 3'99 + CD



№ 4'99
№ 4'99 + CD



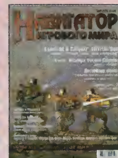
№ 5'99
№ 5'99 + CD



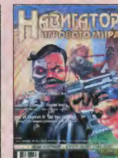
№ 6'99
№ 6'99 + CD



№ 7-8'99
№ 7-8'99 + CD

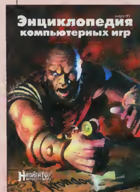


№ 9'99
№ 9'99 + CD



№ 10'99
№ 10'99 + CD

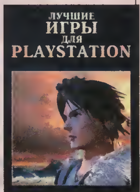

№ 11'99











Для этого нужно сделоть зокоз:
- по пачте, атправив письма па адресу 123182, Масква-182, о/я 2;
- или по электронной почте novigot@oho.ru.
В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, па катараму их нужна отослать, а также абщую сумму заказа.

Стаимасть каждага экземпляра – 20 рублей без кампакт-диска и 32 рубля – с кампактам,
Стоимасть "Энциклопедии Компьютерных Игр. Выпуск 1, 2, 3." и "Лучшие игры для PLAYSTATION" – 35 руб.
Стаимасть спецвыпуска "Might & Magic" – 20 руб.

Доставко – по пачте, наложенным платежом.
В зоявке обязательно укожите почтовый индекс и Ф.И.О.

НОВОСТИ ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

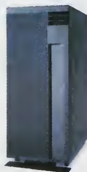
Ведущий рубрики: Горяйнов Дмитрий

IBM разрабатывает медицинский суперкомпьютер

В декабре в Нью-Йорке компания IBM обнародовала план, реализация которого влетит в 100 миллионов долларов. Речь идет о создании самого быстрого в мире суперкомпьютера, с помощью которого будут исследоваться процессы, происходящих при образовании белков. IBM считает, что пора взяться по серьезному за болезни, ускорить создание эффективных и безвредных лекарств.

Новый компьютер RS/6000 носит название Blue Gene. Он способен выполнять более одного квадриллиона операций в секунду, что более чем в 1000 раз превышает аналогичный показатель у вычислительной машины Deep Blue (той самой, что в 1997 году одержала верх над чемпионом мира по шахматам Гарри Каспаровым).

Blue Gene будет содержать в себе более 1 миллиона микропроцессоров, каждый из которых способен производить более 1миллиарда операций в секунду. Если провести сравнение производительности нового суперкомпьютера и относительно мощных современных настольных ПК, то получим разницу более чем в 2 миллиона раз. В общем, лет этак через пять следует ожидать массированную атаку на тайны генетики.



IBM RS/6000 Model H70 (судя по всему, один из рабочих блоков в будущем машинном золе)

"Микросхемые" планы TI на десятилетие


Texas Instruments

Компания Texas Instruments, один из мировых лидеров в создании компьютерных микросхем, заявила под занавес уходящего года, что к году этак к 2010 она поставит на рынок устройства размером с наручные часы, обладающие мощью современных портативных компьютеров. TI обещает резко поднять производительность кристаллов, увеличив ее более чем в 15 раз до 2005 года и более чем в 230 раз до 2010 года. Столь оптимистические заявления основаны на успехах в области исследования материалов, разработке новых технологий и увеличения производственных мощностей.

Hyundai Microelectronics начинает производство DDR SDRAM

Компания Hyundai Microelectronics начала серийное производство устройств памяти SDRAM с двойной пропускной способностью (DDR SDRAM) с запуска линии 64-мегабитных кристаллов для графических карт высокого класса. В первую очередь устройства будут предоставлены компании NVIDIA, которая будет использовать их в качестве кадрового буфера для графического процессора NVIDIA GeForce 256.

Устройства 4-мегабит х 16 (так их обозвали производители) обеспечивают частоту передачи данных 333 MHz и достигают полосы пропускания 5,3 Гбайта в секунду через 128-битную шину.

Hyundai уже предлагает графически ориентированные устройства SDRAM 1-Мбит х 16, которые оперируют на частотах до 200 МГц. Кроме того, вскоре начнется производство кристаллов DDR SDRAM 2-Мбит х 32. В дальнейших планах - создание чипов 4-Мбит х 16 с частотой работы с данными 400 МГц.

Intel представляет прототипы систем на Itanium

В конце прошлого года компания Intel заявила, что приступила к поставке ранних версий 64-битного процессора Itanium (он же - Merced) партнерам-разработчикам программного обеспечения. Серийные поставки запланированы на вторую половину 2000-го года.

Процессор поставляется с прототипом компьютера, созданным Intel для использования при разработке, как прикладных программ, так и операционных систем. "Машины", поставленные Intel девелоперам — это серверы с четырьмя процессорами и рабочие станции с двумя процессорами. Число предоставленных систем измеряется тысячами, а еще несколько тысяч будет "отгружено" в течение ближайших



месяцев. До этого поставщики программного обеспечения разрабатывали его для Itanium, пользуясь программной эмуляцией процессора.

Вот это трафик!

Канадская компания Hyperchip получила 13,5 миллионов американских долларов от нескольких лидирующих телефонных компаний за помощь в создании технологии, позволяющей передавать данные на сумасшедших скоростях. Маленькая (всего около 40 сотрудников) компания Montreal Semiconductor разрабатывает технологию, которая позволяет передавать данные со скоростью 1,28 петабит (около 1.280.000 триллионов бит) в секунду. На основе этой технологии Hyperchip разрабатывает специальные микропроцессоры, которые будут запущены в производство в конце 2000 года. Грядущим продуктом уже заинтересовались такие лидеры в области телекоммуникаций как Nortel Networks, Cisco Systems, Lucent Technologies и Juniper Networks.

Секрет революционного микропроцессора скрыт в так называемой большой параллельной полупроводниковой модели. Если сравнивать его архитектуру с конструкцией Pentium III, то главным отличием будет число и размер конвейеров, которые декодируют и исполняют команды. В Pentium III — 3 больших и быстрых конвейера, а в новом продукте от Hyperchip — 300 маленьких, предназначенных специально для обработки сетевых потоков. Остается только предполагать, насколько сильное влияние окажет новая технология на Internet, электронную коммерцию, телефонию и передачу видеоинформации.

■ Гонка тактовых частот "набирает обороты"



Компания Intel разрабатывает микропроцессоры с тактовыми частотами более 800 MHz, с усовершенствованной технологией CMOS (суть которой в том, что транзисторы станут еще меньше), обнародованной физиками-исследователями в декабре на Международном съезде по электронным устройствам (International Electron Devices Meeting, IEDM).

Новая технология, описанная Тахиром Гани (Tahir Ghani), старшим инженером группы разработчиков логических технологий Intel в Портленде (штат Орегон), уже включена в производственные процессы корпорации Intel с нормой 0,18 микрона и 0,1 микрона (100 нанометров). Такое достижение в области работы с материалами позволяет снизить нагрузку на микросхему процессора и освобождает физические ресурсы, давая возможность поднять тактовую частоту.

Кстати, после ознакомления с последними разработками появилась надежда, что процессор Pentium III с тактовой частотой 1 GHz будет охлаждаться обычным радиатором с вентилятором, а не криогенной камерой в корпусе, которая применялась для ранних прототипов.

В декабре же Intel приступил к продажам новых типов Pentium III, одновременно снизив цены на некоторые Pentium III и Pentium III Xeon. Было выпущено две новых модели Pentium III (750 и 800 МГц). Эти процессоры оказались 50-м и 51-м по счету в 1999 году. Для сравнения - в 98-м было выпущено 18 кристаллов, а в 97-м – 12.

Все процессоры Pentium III, выполненные по технологии 0,18 мкм, оснащены кэш-памятью второго уровня типа Advanced Transfer Cache, делающей кэширование более результативным за счет ускоренной передачи данных и усовершенствованной системной буферизации, позволяющей более экономно использовать возможности системных шин с тактовыми частотами 100 и 133 МГц. Объем кэш-памяти второго уровня составляет 256 Kb. Столь "небольшого" количества вполне достаточно, т.к. применяется новый принцип построения кэш-памяти второго уровня. Она встроена в кристалл процессора и работает с ним на одной частоте, как в Celeron, только ее в 2 раза больше. Шина, соединяющая вычислительную схему процессора и кэш-память, "обогнала" по пропускной способности своих родственниц: одну из Pentium II и Pentium III, выполненную на плате подложки в картридже, другую из Celeron, выполненную внутри кристалла. Раньше кэш-память на подложке была хороша в одних вычислениях, кэш-память в кристалле – в других, а новая концепция внутрикристалльной памяти будет и там, и там работать гораздо лучше предыдущих. Производительность самой быстрой на сегодняшний день разновидности Pentium III на тестах SPECint95 достигает отметки 38,4, а на тестах SPECfp_95 - 28,9.

Все кристаллы Pentium III следует объединить в группы по общим признакам. В каждой из групп находятся "камни", имеющие одинаковые параметры, отличающие разновидности этого процессора друг от друга, исключая тактовую частоту.

Первая группа: 450, 500, 550, 600. Общие характеристики группы: корпус S.E.C.C.2, 0.25-микронная технология, 100 МГц системная шина, интегрированная в корпусе кэш-память L2 объемом 512 КБ с половинной частотой от частоты процессора, поддержка двухпроцессорных конфигураций (Advanced System Buffering отсутствует).

Вторая группа: 600B, 533B. Характеристики: корпус S.E.C.C.2, 0,25-микронная технология, 133 MHz системная шина, интегрированная в корпусе кэш-память L2 объемом 512 KB с половинной частотой, поддержка двухпроцессорных систем (Advanced System Buffering нет).

Третья группа: 550E, 500E. Характеристики: корпус FC-PGA (370 контактов), 0,18-микронная технология, 100 MHz системная шина, полноскоростная (то есть на частоте процессора, собранная в том же кристалле) кэш-память L2 типа Advanced Transfer Cache, Advanced System Buffering (двухпроцессорные конфигурации не поддерживаются).

Четвертая группа: 800, 750, 700, 650, 600E. Характеристики: корпус S.E.C.C. 2, 0,18-микронная технология, 100 MHz системная шина, полноскоростная (в том же кристалле на той же частоте) кэш-память L2 объемом 256 КБ типа Advanced Tranfer Cache, технология Advanced System Buffering, поддержка двухпроцессорных конфигураций.

Пятая группа: 800EB, 733, 667, 600EB, 533EB. Характеристики: корпус S.E.C.C. 2, 0,18-микронная технология, 133 MHz системная шина, полноскоростная (частота процессора, тот же кристалл) кэш-память L2 объемом 256 KB типа Advanced Transfer Cache, технология Advanced System Buffering, поддержка двухпроцессорных конфигураций.

В начале 1999 года были получены впечатляющие результаты в области "гонки тактовых частот". Частота производимых процессоров была повышена до 450 MHz, демонстрировались пробные образцы процессоров на более высоких частотах: 1 GHz на форуме Intel для разработчиков в феврале 1999 года и свыше 800 MHz на выставке CeBIT в марте.

В феврале появляется Pentium III, в октябре он переходит на "0,18-микронные рельсы", после чего его тактовая частота "подскакивает" с 0,25-микронных 600 MHz до объявленных недавно 800 MHz. Новый Pentium III 800EB является самым быстродействующим процессором среди "камней" для настольных ПК.

Следует напомнить, что AMD пока еще только готовит новую разновидность Athlon (с тактовой частотой 800 МГц), которая должна появиться на свет в первом квартале 2000 года. Кто не успел - тот... Нет, не просто опоздал, а проигрывает "гонку тактовой частоты".

Кому-то может показаться, что Intel проигрывает гонку архитектур, ведь AMD Athlon - процессор уже седьмого поколения, а кристалл того же поколения от Intel, Itanium, только готовится к выходу в следующем году. Текущая победа AMD в области создания архитектур - только видимость. Дело в том, что Athlon основан на суперскалярной (в узком смысле слова) архитектуре. Распараллеливание команд в таком процессоре происходит динамически (все 6 поколение основано на этом принципе), то есть аппаратура "камня" сама определяет, какие команды следует выполнить параллельно. Intel же готовит более прогрессивный процессор, основывающийся на архитектуре с длинным командным словом (Very Large Instruction Word, VLIW). В этом случае команды распараллеливаются статически на уровне компилятора, что помогает "плотнее" загружать работой исполнительные конвейеры и эффективнее избегать их простоев. Это принципиально новый уровень распараллеливания команд, ранее применявшийся

очень редко. Технология VLIW имеет огромный потенциал, но до сих пор не была использована на должном уровне. Иногда появлялись различные малоизвестные видео и звуковые процессоры на подобной основе, не предназначенные для широкого рынка. Была и попытка создать универсальный ЦП с такими архитектурными принципами, но она провалилась из-за того, что разработчики попытались опередить время, воплощая подобную архитектуру в жизнь. Занимался этой проблемой нынешний партнер Intel по разработке Itanium - Hewlett-Packard. У них сотворить процессор на основе технологии VLIW не получилось. Ныне, Intel готов создать подобный ЦП, и первая реализация технологии VLIW на практике вполне может себе позволить появиться чуть позже, чем новое воплощение старых принципов от AMD.

■ Гонки с Samsung

Два гиганта полупроводниковой промышленности "основательно увязли" в гонке за победу в разработке процессоров архитектуры Alpha. Главный приз - отношение всего мира к продукту победителя как к ключевому в данной области. Речь идет об архитектуре следующего поколения процессоров Alpha, которые не совместимы с архитектурой Intel.

Участники гонки – компании Samsung и IBM. Каждая из них пытается обогнать конкурента по количеству нововведений в реализации грядущей архитектуры. Кроме того, Samsung заявляет, что потеснит IBM выпуском процессора EV7 уже в третьем квартале 2000 года. Производственная норма процессора – 0,18 микрона, тактовая частота – до 1 GHz. Корейская корпорация планирует в 2001 году перейти на производственную норму 0,13 микрона.

■ Магия неафриканских Voodoo

Корпорация 3dfx готовится к выпуску нового графического процессора и видеокарт на его основе.

3dfx Voodoo 4 4500 - так называется первая из грядущих плат. Это будет "полностью интегрированный 128-битный 2D/3D видеоускоритель" (цитата с сайта). Можно подумать, что в наше время кто-то станет выпускать 2D или 3D видеокарту отдельно.

Остальные "грядущие" будут называться Voodoo 5 5000 PCI, Voodoo 5 5500 AGP и Voodoo 5 6000 AGP. Все они будут основаны на новом процессоре (процессорах) от 3dfx. В некоторых видеокартах будет до 4 одинаковых процессоров.



Называться новый "колдовской камень" будет VSA-100!. Одна из особенностей – 128-битное ядро. Здесь стоит отметить интересную "фишку": у GeForce 256 – 256-битное ядро. Далее – о возможностях каждой карты.

Voodoo 4 4500. Ее характеристики таковы: 333 млн. пикселей в секунду, 350 МГц ЦАП ОЗУ (RAMDAC), разрешение в режиме 2D - 2048x1536, 32-битный цвет (у продуктов NVIDIA появился еще в RIVA 128), поддержка интерфейсов прикладного программирования 3D-графики Direct3D, OpenGL и Glide. Как утверждают представители 3dfx, Voodoo 4 4500 будет иметь оптимальное соотношение цена/качество. Выход Voodoo 4 и всех Voodoo 5 намечен на весну 2000 года.

О сущности разницы между Voodoo 4 4500 PCI и таким же AGP, наверное, уже все догадались. Хочется подчеркнуть несколько особенностей этих продуктов. У них 32 Mb памяти (у NVIDIA - присутствует с RIVA TNT2), скорость заполнения 333-367 миллионов пикселей (у GeForce, которая уже разработана - 480 миллионов), сжатие текстур FXT1 и DirectX. Первая технология компрессии разработана 3dfx, вторая – Microsoft. Включенная в Direct X поддерживается NVIDIA еще начиная с RIVA TNT. 32-битная прорисовка (рендеринг) разработана NVIDIA еще в RIVA TNT. 32-битные текстуры (существуют, начиная с RIVA TNT). Текстуры 2k x 2k (то есть 2048x2048 текселей) тоже уже задействованы NVIDIA, а не обещаны весной, как у 3dfx. 24-битный Z-буфер (RIVA TNT), 8-битный буфер шаблонов (RIVA TNT). Поддержка AGP 4X (RIVA TNT2), поддержка DVD со стабильной частотой 30 кадров в секунду (RIVA TNT).

Voodoo 5. Она отличается, естественно, увеличенной производительностью, а, также, кинозффектами, знакомым нам по Voodoo 2 режимом SLI, поддержкой 128 Mb памяти, полным сглаживанием всей сцены, помогающим избежать мерцания объектов. О кинозффектах следует рассказать поподробнее. К ним относятся: эффект мягких теней (формулировка 3dfx), делающий более реалистичными их края, смазывание при движении (motion blur), создающее более приятные ощущения от созерцания движущихся объектов, эффект мягких отражений, помогающий сделать их более правдоподобными в полупрозрачных и полуотражающих средах.



■ Кристолл-кормон

К сожалению, почти все это мы уже (за исключением кинозффектов) видели (некоторые из возможностей появились еще в RIVA 128). 3dfx не порадует нас каким-нибудь принятием на себя функций ЦП по трансформации, как интегрированная трансформация и освещение от NVIDIA. Он опять отстает от времени в области создания новых функций аппаратного ускорения трехмерной графики, и снова делает упор на высокую производительность. Что из этого получится, увидим весной.

■ Карман из Pentium III

Новое применение нашли этому процессору в Исландии. Это сделала дизайнер Сигридур Сигурйонсдотир (Sigridur Sigurjonsdottir) из лаборатории дизайна (Design Laboratory) Центрального колледжа искусств и дизайна им. Святого Мартина (Central St Martins College of Art and Design). Процессор использовали в качестве кармана. Он красиво переливается (структуры очень мелки, и рассеивают свет под разными углами, расщепляя его спектр на составляющие). Дизайнер утверждает, что процессор в одежде – стиль будущего, т.к. информацию, которая все больше и больше употребляется и ценится людьми, можно будет в грядущем веке обрабатывать и хранить прямо на себе.

Как же далека она от народа!

Дмитрий Горяйнов

Inside the... 3D

У игровой 3D-графики, по меркам развития компьютерных технологий, долгая история. Она уходит корнями в те времена, когда программисты лишь пытались создать третье измерение для игр. На самом же деле такое 3D больше было похоже на очень сложное 2D. Простой пример принципов такого "движка". Ребра всего окружающего изображаются линиями одного цвета. Боевая машина предстает в виде нескольких зеленых граней. Горы, представляющие собой далекий ландшафт прорисованы с той же тщательностью и тем же цветом:). Перед игроком – перекрестье прицела столь же потрясающего качества, но красного цвета. В небе – Земля: круг в верхней части экрана, разделенный выгнутой линией, отсекающей воображаемую освещенную часть от неосвещенной (они не отличаются по цвету друг от друга) и обращающей нашу планету в месяц. Да, да! Это она! Величайшая война на Луне во всей истории компьютерных игр! Оригинальная Battlezone, римейк которой был выпущен недавно (да и вторая часть римейка уже состоялась - прим. ред.). Подлинник же увидел свет в 1980 году. Он был создан для компьютеров Atari, и является первой настоящей 3D-игрой с видом от первого лица, первым танковым симулятором и первым симулятором какой бы то ни было боевой техники вообще.

Пространство

Трехмерное пространство в играх имеет координаты и соответствующие оси. Все, что мы видим или не видим: объекты, стены, источники света, основные элементы (спрайты, воксели, полигоны) - обладает координатами разного рода.

Самая главная система координат (почти всегда одинаковая) – это система координат, берущая отсчет от виртуальной камеры, то есть относительно экрана. Чаще всего используется левосторонняя система координат. В таком случае точка пересечения всех осей (в которой все координаты - нулевые) будет в левом нижнем углу экрана. Ось X будет уходить вправо по нижнему краю. Ось Y будет уходить вверх по правому краю. Ось Z будет уходить как бы вглубь. В случае использования правосторонней системы координат, точка пересечения осей, соответственно, будет справа.

Поскольку игровые объекты могут находиться в любой точке трехмерного пространства, вычислительная машина определяет, что, собственно, видно наблюдателю. Здесь определяется направление камеры и угол обзора. Для того чтобы не прорисовывать все, что находится в направлении взгляда (для повышения производительности и во избежание исчерпания ресурсов Z-буфера) задаются передняя и задняя отсекающие плоскости. Не выводится на экран то, что находится к виртуальной камере ближе передней отсекающей плоскости и дальше задней отсекающей плоскости. С этим явлением все встречались не раз. В старых коридорных войнах времен Doom это делалось при помощи тьмы. Устанавливалась граница, дальше которой все было погружено в кромешный мрак. Присутствует это и сейчас. Например, в Star Wars: Rogue Squadron наличествует туман. В дневных миссиях прекрасно видно, как, во время полета, ландшафт выступает из бежевой пелены нам навстречу.

Таким образом, на экране появляется только то, что находится в зоне, подобной пирамиде. Эта зона определяется четырьмя прямыми и двумя плоскостями. Из углов экрана вглубь сцены уходят прямые, которые по мере удаления от его поверхности расходятся в разные стороны. Так определяется, до какой отметки вправо, влево, вниз и вверх "видит" виртуальная камера. Задняя отсекающая плоскость есть строго установленное расстояние, далее которого объекты не выводятся на экран. Она определяет пределы "видимости" в глубину. Наш взгляд перпендикулярен этой плоскости. Она оказывается в основании пирамиды. Передняя отсекающая плоскость находится прямо перед камерой и отсекает объекты, находящиеся ближе нее к экрану. Все, что есть в этой "пирамидоподобной" зоне, проецируется на экран. Чтобы определить координаты объекта на экране, к его вершинам применяется преобразование, которое отображает координаты трехмерного пространства на координаты экрана. Преобразование осуществляется с помощью матрицы размером 4x4. В обычном варианте, для получения двумерных координат вершины на экране, умножается вектор трехмерных координат в пространстве на матрицу преобразования. До недавнего времени эти вычисления выполнялись только на программном уровне. Компания AMD разработала технологию 3DNow!, суть которой в том, что процессор может выполнять команды матричной математики, производя вычисления с плавающей точкой по принципу SIMD (Single Instruction Multiple Data, одна команда много данных), что существенно увеличило скорость преобразований в программах, использующих эти команды. Такие игры "взметнулись" на новый уровень производительности в расчетах с 3D. Вспомним Unreal! "Программка" бегала на AMD K6-II побыстрее, чем на "втором пне" с той же частотой. Для точности надо заметить , что не намного быстрее, поскольку операции с плавающей точкой из набора x86 у этого "камня" от Advanced Micro Devices исполнялись существенно медленнее, чем у Intel'овских "мыслящих кристаллов". Ответным шагом Intel стало создание аналога 3DNow! – 50 команд в составе Streaming SIMD Extentions от Intel, примененных в Pentium III, которые подняли производительность программных преобразований более высокий уровень, поскольку Intel, в отличие от AMD, не стала торопиться и сделала куда более "мощную" технологию, "обгоняющую" 3DNow! по возможностям. Жаль, что команды SSE пока еще нигде не реализованы в играх, если не считать графических тестов, имитирующих реальную игру. Но, это все – программные расчеты. На них ориентировались до тех пор, пока корпорация NVIDIA не разработала графический процессор GeForce 256, выполняющий такие преобразования на аппаратном уровне. Это – наиболее эффективный способ на сегодняшний день, оставляющий позади любые "софтверные" вычисления. Надо просто поиграть в третий Q на "карточке" с таким "камушком", и тогда быстро и без лишних слов "до-

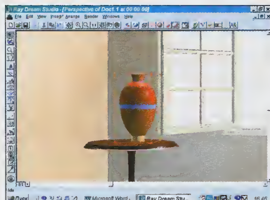


■ Stor Wors: Rogue Squodron. Город выступоет но игроко-пилото из тумоно. Пример зодней отсекоющей стенки "из жизни"

ходит", насколько хороша аппаратная трансформация.

Преобразования не происходят сами по себе. Для этого, а так же для управления объектами почти всегда используются фреймы. Фрейм — зто управляющие границы объекта с преобразованием, применяемым ко всем его потомкам (несколько заумно, но проще, извините, не получается). Если он представляется наглядно, то зто "делается" в форме параллелепипеда. Куб, как известно, тоже является параллелепипедом, но с равными сторонами. Впрочем, многие из вас, наверное, видели изображение фрейма. Те, кто пользовался программами для рисования в 3D (3D Studio Max, Ray Dream STUDIO, LightWave и т.п.) видели наглядное представление зтого "явления". Оно выполняется для упрощения работы художника с объектом и изображается всякий раз, когда объект выделяется. Выделенный объект оказывается, как бы заключенным в параллелепипеде или в кубе, у которого есть только тонкие грани, которые не мешают созерцать объект.

Управляющими фреймы являются потому, что объект, находящийся внутри, неподвижен относительно своего "обрамления" и движется только вместе с ним. То есть, проще говоря, для перемещения объекта надо переместить его фрейм. Возникает вопрос: а как же человек будет шевелить руками? В случае с полигонной моделью это происходит следующим образом. Фреймы присоединяются друг к другу по иерархии. Модель тела человека имеет свой фрейм, его рука — свой, привязанный к большему, а кисть — свой. Что бы модель шевелила кистью, должно изменяться положение соответствующего фрейма относительно того, к которому он привязан. При этом происходит трансформация объекта, то есть внесение изменений в сцену от кадра к кадру при его перемещении, масштабировании и вращении.



■ Roy Dreom STUDIO в режиме дизойно. Выделен объект-возо. Вокруг нее можно ноблюдоть ноглядное предстовление фреймо



■ И у "спецнозовцо", и у комня, и у тело немецкого солдото есть свои фреймы

Присоединенные к фрейму объекты могут трансформироваться относительно других фреймов. Для того чтобы вычислить двумерные координаты объекта на зкране, "машина" совмещает результаты преобразований всех фреймов, расположенных выше зтого объекта по иерархии, и определяет окончательное преобразование объекта.

Большинство графических механизмов (или, просто, "движков") позволяют избегать излишних преобразований, задерживающих процесс определения координат. Обычно, сохраняется копия матрицы итогового преобразования каждого фрейма. Она получается умножением матриц всех его преобразований. В случае, если все вышестоящие по иерархии фреймы не изменились, итоговое преобразование можно не пересчитывать.

Чаще всего, камера, так же, как и другие объекты, имеет свой фрейм. Она тоже может быть объектом трансформации. Все фреймы должны быть прикреплены к какому-либо старшему фрейму. На вершине иерархии находится единственный фрейм, который ни к чему не прикреплен (но все прикреплено к нему) — фрейм сцены.

Спрайты

Во времена спрайтовых "движков" фреймы практически не применялись. Хотя сейчас, при использовании спрайтов в полигонных "движках", фреймы у них могут быть.

Представить себе спрайт можно как плоскую картинку в трехмерном пространстве, повернутую лицевой стороной к наблюдателю. Монстр изображается набором спрайтов, на кото-



■ Кокие ужосные зерно! Я чуть не зокричол от строхо!

рых он "запечатлен" в разных положениях. Спрайты перемещаются, меняя координаты в трехмерном пространстве, меняются картинки, изображающие монстра в нужной точке. При приближении к наблюдателю, пространственные координаты монстра меняются в соответствии с системой координат "движка", приближая персонажа. Меняются и экранные координаты по оси Z. С приближением, изображение противника масштабируется в большую сторону, заполняя одной точкой спрайта несколько точек экрана, а с удалением – в меньшую, так что на одну экранную точку приходится несколько "с поверхности" персонажа (их цвета смешиваются). При очень сильном приближении появляется эффект при котором монстр пугает нас не только клыками, шипами и другими атрибутами его персоны, но и гигантскими прямоугольниками на своей поверхности.

Кроме того, у спрайтовых объектов наблюдается движение рывками. Это происходит оттого, что все построено по принципу мультфильма: одна фаза (положение персонажа, изображенное одной плоской картинкой) сменяется другой фазой, как сменяются рисованные кадры. Между двумя фазами есть участок движения, который просто не отображается.



■ Он тоже был одним из первых

Родоначальник жанра 3D Action (если не считать Wolfstein3D, который был недостаточно популярен для такого ярлыка), Doom был спрайтовым. Однако стены в его "движке" отображались обычным текстурным методом, о котором будет рассказано позже. Спрайтовыми были все 3D-игры, выпущенные до Quake.

Воксели

Пиксель – это точка на плоскости, а воксель – в пространстве. В этом их геометрическое различие. Воксель имеет свой цвет и, обычно (если движок неплохой), реагирует на освещение его изменением.

На основе вокселей разработано много "движков". Самые запоминающиеся – серия Voxel Space, разработанная NovaLogic. Новейший из них поддерживает аппаратные ускорители при наложении полигонов, то есть имеет полигонно-воксельную основу. Ничто не мешает "движку" совмещать полигоны, воксели и спрайты. Более того, в большинстве воксельных механизмов есть и текстуры (например, на стенах, на боевых машинах и т.д.). NovaLogic гордится этим, потому что воксели накладываются программно, а полигоны с отрисованными плоскими картинками воксельных участков кадра – аппаратно.

Обычно на основе вокселей принято строить движки авиасимуляторов и квестов. В случае с авиасимуляторами воксели помогают смоделировать ландшафт земной поверхности. Накладывать полигоны в количестве, достаточном для гладкости поверхности было бы очень расточительно по отношению к вычислительным ресурсам "машины", так как у каждого полигона имеются не только свои пространственные координаты, но и вершины, грани, текстуры, на которых есть точки (тексели). Все это требует огромного количества вычислений. Сравнительно проще применять полигоны, там, где можно делать довольно плоские, в нужных местах поверхности, объекты и накладывать на них текстуры, на которых уже есть много точек. Это уменьшает количество затрачиваемых вычислительных ресурсов, которые при использовании вокселей требуются на пересчет координат каждой точки в пространстве.

Результат таков, что при моделировании гладких поверхностей используются полигоны, а при моделировании изгибающихся (например, ландшафтов) – воксели.

Воксели есть не только в симуляторах, но и в квестах. Например, "движки" от Blade Runner и Sanitarium (в русской версии – Шизариум) могут похвастаться воксельными персонажами.

У вокселей есть один существенный недостаток. Он заключается в том, что они не могут обрабатываться аппаратно. При всех тенденциях перехода от программной реализации графики к аппаратной, до сих пор не придумано аппаратуры, которая могла бы работать с вокселями. Никто из производителей вычислительной техники даже не пытается заниматься этим вопросом. Аппаратная реализация полигонной трехмерной графики дошла до передачи видеоаппаратуре таких функций как трансформация и освещение, а в воксельной графике все, так же как и раньше, обрабатывается центральным процессором за счет его универсальных вычислительных команд.

Проблема в том, что для обработки вокселей требуется много операций с плавающими точками, гораздо больше, чем при расчетах с полигонами. А, изготавливать дорогой микропроцессор для графики было бы нецелесообразно. Поэтому, целочисленные расчеты по наложению текстур у центрального процессора "отняли" еще давно. Позже это сделали со многими другими функциями. В 1999 году появились такие технологии, используя которые совсем недорого сделать устройство для вычислений с плавающей точкой в графическом процессоре. Его и сделали в NVIDIA GeForce 256. Но, к сожалению, даже мощности такого устройства, какое создала эта корпорация в "видеокамне", недостаточно для расчетов с вокселями. Потому и не создана до сих пор "конструкция", производящая операции с ними на аппаратном уровне.



■ Blade Runner. МакКой из Полицейского Департамента Лос-Анджелеса – воксельный, впрочем, как и остальные персонажи

Он полигоном зовется

Спрайты и воксели – это неотъемлемая часть современной 3D-графики, но чаще всего она основывается на



■ NVIDIA GeForce 256

полигонах. Полигоны впервые появились в том виде, в котором мы их привыкли воспринимать, в "хитовейшей" игре, одном из лучших 3D-action своего времени (а, возможно и всех времен), великом Quake. Его "движок" мог накладывать невероятное по тем временам количество текстур. Все "геймеры" мира были "в шоке". Какой рывок в графике! Раньше текстуры накладывались только на стены в упомянутых выше коридорных войнах времен Doom. А в Quake каждый монстр оказался покрыт множеством таких рисунков. "Монстрятник" стал трехмерным, и его участники больше не "дергались" при резкой смене заранее прорисованных фаз (с этого момента персонажи игр с хорошими движками обрели собственные поверхности). Противник в этом хите мог плавно поворачиваться перед нами, потому что в каждом новом кадре нужно было пересчитать его текущую позицию, которая не была заранее отрисованным "мультипликационным" спрайтом, а была результатом динамического перемещения, не ограниченного тесными рамками фаз. Плавное движение из кадра в кадр радовало глаз. Но ведь индустрия электронных развлечений не стоит на месте. Каждый день придумывается что-то новое, реализовывается в одном из грядущих "движков", после чего мы сможем наблюдать эту свежепридуманную технологическую особенность в реально воплощенных в жизнь играх.

Полигонная технология создания трехмерной графики на сегодняшний день является самой развитой и продолжает прогрессировать с невероятной скоростью. "Движки" сменяются один другим, и, каждый раз, мы можем созерцать богатые возможности нового графического механизма. По этой причине в терминологии, связанной с наложением полигонов появилось (и появляется постоянно) много новых слов. Большинство из них, кроме функций графических механизмов, обозначают аналогичные возможности аппаратуры для 3D-графики.

До разъяснения таких терминов как билинейная, трилинейная, анизотропная фильтрация, мип-мэппинг и многих иных, следует объяснить три первоначальных слова, касающихся полигонной 3D-графики. Это - текстура, тексель и, собственно, полигон. Не зная значений этих терминов, бесполезно пытаться понять что-либо иное.



■ Quake - первая игра с полигонным "движком"

Полигон - это абстрактная геометрическая фигура, на которой основывается обсуждаемая разновидность графики. Полигон, выражаясь "абсолютно русскими" словами, - это многоугольник. То есть у этой фигуры может быть три и более углов. В графике у полигона - три угла по той причине, что большее количество не приносит пользы, но "пожирает" вычислительные ресурсы нашего "железного друга". Конечно, если графика обрабатывается на аппаратном уровне, то никакие распределяемые ресурсы не затрачиваются, но графический процессор (или их набор) должен быть более совершенным и мощным. Реально же, в терминах программистов, полигон - это геометрический примитив, то есть простейшая фигура.

Полигон, как сказано выше, абстрактен. Он не имеет внешнего вида - это факт, но тогда сам собой напрашивается вопрос, а что же мы видим на экране? Просто, на каждый полигон "натягивается" текстура. Текстура - ни что иное, как обычный растровый (т.е. точечный) рисунок, покрывающий поверхность полигона и придающий ему определенный вид. Рисунок масштабируется, поворачивается и цвет его точек (текселей) переносится на экран. При удалении рисунка от экрана (то есть при увеличении значения по оси Z) происходит уменьшение растра. При приближении происходит увеличение растра, и он, так



■ "Движок" Quake II резко отличается от Quake. О чем красноречиво свидетельствует графика

же, как и в случае со старыми спрайтовыми "движками", пугает нас огромными текселями, "закрывающими" по несколько пикселей (точек на плоской поверхности экрана).

Но Quake не остался в таком виде - появилась его особая версия GLQuake, основывающаяся на работе 3D-ускорителей "через" интерфейс прикладного программирования OpenGL. В ней были применены новейшие (в те времена) технологии: альфа-смешение, билинейная фильтрация, мип-мэппинг, дымка и многое другое. Конечно, в великом Q (точнее сказать – GLQ :)) было реализовано много "красивостей", но еще больше их оказалось в Q2.

Большой толковый... по 3D

RGB – технология кодирования, то есть обозначения, цвета. Суть ее в том, чтобы задать общий код видимого цвета в виде кодов трех основных цветов, из которых можно составить любой другой цвет и оттенок. Эти цвета – красный, зеленый и синий. Обозначение RGB – английская аббревиатура от этих трех цветов: красный (red), зеленый (green) и синий (blue). Разберем это на примере 24-битной глубины. В ее случае для кодирования каждой из трех составляющих отводится по 8 бит. Но, к сожалению 24-битный цвет обрабатывается медленнее, чем 16-битный и чем 32-битный. Поэтому в 3D-графике чаше применяется 32-битный ARGB. Объяснение этого термина смотрите в пояснении канала прозрачности.

Z-буфер – часть адресного пространства в видеопамяти (при аппаратной реализации этой технологии) или в системной памяти (при программной реализации), в которой хранятся значения удаленности текселей от виртуальной "камеры".

Z-буферизация – процесс "выяснения" ближайшего к камере элемента из всех, находящихся на одной линии по оси Z. Остальные элементы, значение которых в Z-буфере больше, не прорисовываются для экономии вычислительных ресурсов и увеличения производительности. Например, если мы видим одну плоскость, которая закрывает другую, то было бы неэкономно (по отношению к ресурсам) прорисовывать заднюю (невидимую), а потом "закрашивать" ее передней (видимой). Просто все тексели, которые заслонены и скрыты от взгляда не будут учитываться при закрашивании пикселей на экране.

Бликующее освещение (specular lighting) – освещение и его технологическая реализация в 3D, отражающееся от объектов в виде бликов и блеска.

Буфер шаблонов (stencil buffer) – технология, при помощи которой процессор может буферизировать часть изображения, обращать его в шаблон и рисовать как бы по шаблону. С помощью такой технологии можно создавать многие "сильные" спецэффекты, перенося немалую часть их прорисовки "на плечи" графического процессора. В Unreal пытались с помощью этой технологии реализовать сверхреалистичные тени, и включить эту возможность в патч, но, к сожалению, не довели этой задумки до конца. Сейчас буфер шаблонов уже применен в более поздних и более совершенных "движках". Чем больше разрядность буфера шаблонов в графическом процессоре, тем большие возможностей по созданию спецэффектов получают программисты при создании программ для процессоров с такой технологией. Самая большая разрядность на сегодняшний день составляет 32 бита.

Двойная буферизация – технология, заключающаяся в том, что пространство памяти для хранения кадров делится на две части (для двух кадров). В одной из таких частей готовится к выводу кадр, в то время как из другой выводится готовый. После того, как оба процесса завершены, области памяти меняются своим назначением. Готовый кадр, который только что был прорисован выводится на экран, а на месте выведенного идет процесс создания нового. Потом снова происходит обмен назначением и все повторяется и повторяется много раз. Сколько – зависит от количества кадров в секунду (FPS, Frame per Second), которое успевает "намалярить" "комп".

Дымка, туман. Это – пиксельный эффект, суть которого заключается в реализации поименованных явлений в 3D. Это происходит так, что если на пути до текселей, цвет которых переносится на пиксели кадра есть туман или дымка определенного цвета, то этот цвет примешивается к цвету вышеозначенного кадрового пикселя. Поэтому такой эффект называется пиксельным.



■ Messiah. Конкурент Q3 но звание

Затенение. Плоское затенение (flat shadding) – древний способ затенения, дающий очень плохие результаты. Сейчас уже не используется, ускорителями не поддерживается. Затенение Гуро (Gouraud) – метод затенения, при котором, прежде всего, рассчитывается освещенность текселей на вершинах полигона, исходя из отслеживания лучей, а потом по освещенности вершинных текселей рассчитывается освещенность остальных точек на текстуре полигона. Используется всеми ускорителями, какие сейчас можно приобрести. Только древние ускорители, память которых еще могла быть размером 1 или 2 Mb не использовали эту технологию. Затенение Фонга (Phong) – наиболее прогрессивное. При расчете освещенности любого текселя отслеживается ход лучей. Не используется в ускорителях из-за сложности алгоритмов. В большинстве современных игр присутствует именно этот способ затенения. Реализуется программно.



■ Quake III Arena. Последний Q на сегодняшний день. Претендент на звание "лучший движок"

Кадровый буфер - область памяти, в которой хранятся готовые к выводу на экран отрисованные кадры. В старых видеокартах, не "умевших" обрабатывать 3D, кадровый буфер не выделялся как таковой. Им была вся видеопамять.

Канал прозрачности (альфа-канал) – информация о прозрачности точки, которая задается в коде цвета. Простой пример: 32-битный цвет кодируется почти так же, как и 24-битный, но остальные 8 бит обозначают степень прозрачности. В трехмерной графике это помогает с большей легкостью моделировать прозрачные среды, увеличивать производительность и усложнять графику, добавляя ей реалистичности. Такой цвет обозначают ARGB (Alpha Red Green Blue, смесь альфа, красного, зеленого и синего кодов цветов), в отличие от обычного RGB (Red Green Blue, красный, зеленый, синий). Здесь же следует сказать об альфа смешении. При нем смешиваются прозрачные и непрозрачные тексели.

Коррекция перспективы - технология плавного увеличения и уменьшения объектов, позволяющая при изменении значения оси Z уменьшать и увеличивать объект с шагом в 1 экранный пиксель.

Механизм организации (setup engine). Иногда его называют механизмом организации полигонов или треугольников. Аппаратное логическое устройство, организующее расположение полигонов. Благодаря ему графический процессор сам может выполнять работу по организации полигонов, причем гораздо более эффективно, чем ЦП. Такая технология, к тому же, разгружает ЦП и шину, по которой передается меньше информации о полигонах. Часть данных, требуемых для механизма прорисовки, создается механизмом организации "на месте", в 3D-акселераторе. Таким образом, разгружается и системная шина.

Механизм прорисовки (rendering engine) – логическое устройство, осуществляющее прорисовку (rendering). Обычно подобная архитектура реализуется в графическом 3D-процессоре. Существует для прорисовки геометрических примитивов (полигонов, линий, точек, причем в играх применяются только первые). Заполняет пикселями полигоны.

Мип-мэппинг (MIP mapping) - технология, при использовании которой на разном расстоянии от виртуальной камеры используются текстуры разного разрешения. Чем дальше объект находится от наблюдателя, тем меньше разрешение накладываемой текстуры. Текстуры, изображающие одну и ту же поверхность с различным разрешением применяемые при мип-мэппинге называются мип-картами или мип-уровнями, хотя последний термин больше применим для обозначения именно уровней масштабирования, к которым относятся текстуры. Мип-мэппинг ускоряет прорисовку изображения благодаря меньшему количеству текселей в кадре.


■ Узнаете? Unreal. До появления Q3 и Messiah его движок был лучшим

Мультитекстурирование - наложение нескольких текстур на один полигон за один проход, то есть, проще говоря, одновременно. Очень часто используется для наложения карт освещенности. Иногда мультитекстурирование выполняет один процессор, например NVIDIA GeForce 256, а иногда несколько процессоров. Например, в Voodoo 2 мультитекстурирование было реализовано таким образом. Там один из двух текстурных процессоров (которых всего было три - два текстурных и один пиксельный), накладывает одну текстуру, а другой в то же время - другую на тот же полигон. Это значительно ускоряет прорисовку кадров в играх и иных 3D-программах. Есть одно "но": мультитекстурирование не может работать в игре само по себе, программа должна "нарочно" использовать эту функцию графической аппаратуры.

Пиксель - точка на поверхности экрана. Из них, собственно, эта поверхность и состоит. Простой пример. Если разрешение экрана 800x600, это значит, что экран состоит из 800 пикселей по горизонтали и из 600 по вертикали. Соответственно на экране – 480 тысяч пикселей (800 x 600 = 480000).

Прорисовка ("рендеринг", rendering) – создание окончательных кадров для вывода на экран. В этом процессе происходит наложение текстур, освещения, затенения, тумана с дымкой, осуществляется альфа-смешение и многие иные процессы. Общая суть всей этой "кипучей деятельности" сводится к тому, чтобы "выяснить" цвета точек в будущем кадре.

Разрешение – качество вывода изображения, определяемое количеством точек на экране или количеством точек и глубиной их цвета. Например, 800x600 означает, что на экране располагается 800 точек по горизонтали и 600 по вертикали, а 800x600x24-бит означает то же самое, но с глубиной цвета 24 бит, дающей возможность отображать 16'777'216 цветов.

Рельефное наложение (bump mapping) - технология, позволяющая наложить текстуру на плоскость так, чтобы последняя перестала быть таковой в глазах наблюдателя, приобрела определенный рельеф. Функцию такого наложения поддерживают почти все более или менее уважаемые ускорители. Существует много различных алгоритмов наложения рельефа, реализованных в различных процессорах для ускорителей. Самый потрясающий – EMBM (Environment-Mapped Bump Mapping, связанное с картами среды наложение рельефа), реализованный в Matrox G400. Этот алгоритм дает качество наложения рельефной поверхности, похожее на то, которое достигается алгоритмами, используемыми в дорогостоящих ускорителях для графических рабочих станций.

Сглаживание (antialiasing) - обработка текселей, позволяющая делать более реалистичными края объектов и текстур.

Сглаживание краев (edge antialiasing) – обработка текстур, при которой их края становятся менее резкими.

Сглаживание текстур (texture



■ K-52 Team Alligator. Все выступы и впадинки на вертолете не нарисованы груба, на текстурах, а действительна видны в пространстве. Так работает EMBM

antialiasing) – обработка текстур, при которой устраняются некоторые дефекты наложения.

Тексель – точка на поверхности текстуры. Из таких точек и состоит весь рисунок ее поверхности.

Фильтрация. Билинейная фильтрация - вид фильтрации текстур, при котором среднее значение цвета 4 смежных текселей на текстуре считается цветом любого из них, то есть, все четыре текселя будут одного цвета, что позволяет добиться отсутствия перескакивания текселей с одной позиции на другую, смежную, что заметно при медленном движении персонажей. Трилинейная фильтрация - более сложный тип фильтрации текстур, при котором берутся цвета четырех текселей из одного мип-уровня и четырех - из другого, вычисляется среднее значение их цвета. Результатом является то, что все взятые тексели будут закрашиваться этим цветом, и, таким образом, устраняются искажения, связанные с перемещением персонажа в трехмерном пространстве в любую сторону, в том числе, и в глубь экрана. Самой сложной является анизотропная фильтрация. При ней за цвет пикселя принимается средний цвет эллипса из текселей. При прорисовке одного пикселя может учитываться до 32 текселей.

Цветное освещение - освещение, имеющее свой цвет, который смешивается с цветом текселей на текстурах, накладываемых на освещаемые поверхности.

В заключение

Статья должна дать представление о 3D-графике, к которой обращаются все больше разработчиков игр при создании шедевров, о ее составляющих, функциях, возможностях, о том, что происходит в компьютере при ее обработке. Но, прогресс не стоит на месте. Постоянно появляются новые ускорители и новые возможности "движков". Эта статья раскрывает графику сегодняшнего дня. Через несколько месяцев мы, наверняка, будем играть в более красивые игры и каждый "геймер" с нетерпением ждет, когда эта статья морально устареет, а разработчики порадуют его новейшими чудесами отображения виртуальной реальности.

Железная почта

...Давным-давно, в 1996 году, где-то в СПБ жил да был мой папа :). И для работы понадобился ему комп. Подчеркиваю — для работы. А по сему и параметры нашему компутеру он задал рабочие. То бишь никаких игровых припарок (я имею в виду графические навороты). Видеокарта SVGA TRIO 64V2 с тех пор не менялась. Характеристики остального железа менялись, а на данный момент они следующие: Pentium-II 450, 64 Mb RAM, CD-ROM 8-х, Sound Blaster 16 Value PnP и выше указанная видеокарта. Монитор View Sonic E655 на Matrox MGA-G100 AGP. Так вот он, собственно, вопрос: нужно ли покупать 3D-акселератор, и если надо, то какой будет оптимальным по соотношению цена/качество? 3D-игры, в которые я бы хотел играть нормально: Midtown Madness, Tonic Trouble, Rogue Squadron и Gex3D. В одном из ваших старых номеров (?1'98) вы напечатали превьюшку по Tonic'у. И там вы сказали, что игрушка разрабатывалась специально для Pentium-II и технологии AGP (смотри описание монитора). Может это что-то другое? Или при таких параметрах для TT (хорошее сокращение, а?) акселератор не нужен? Ответьте мне, пожалуйста, очень вас прошу.

С уважением, ваш верный поклонник

Алексей Смирнов aka Alrick

Акселератор нужен почти всегда, так как программисты, обычно, не реализовывают его возможности на программном уровне и делают графику "софтверного" режима хуже. По принципу: все равно, акселераторы у всех есть, а у кого нет, у тех "машина" на программном уровне все функции не потянет. И большинство ЦП в "машинах" действительно не вытянут то, что делают ускорители. Что же касается их работы с названными играми, то можно сказать, что даже такой "старой" аппаратуры как Voodoo 2 вполне хватит для обеспечения возможности полноценно играть во все это. Tonic Trouble, как известно, "любит" не только AGP, но и Voodoo 2, как таковой, для которого AGP никакой роли не играет. Если нужно что-то поновее с оптимальным параметром цена/качество, то это – Voodoo 3 2000. Хорошая видеокарта, за исключением того, что на все означенные игры придется поставить патчи (если они поддерживают "железо" 3dfx и эти самые патчи существуют в природе) или запускать все это "через" Direct3D или OpenGL. Это, собственно, не так уж страшно, потому что, если вы купите видеокарту не от 3dfx, то все равно будете запускать все

через драйверы указанных двух API. Хуже другое. Например, если захочется сыграть в Unreal, то вы не получите 32-битного цвета, а если в Quake III Arena, то придется обойтись без поддержки и иных функций, которыми обладает эта игрушка. Если есть желание приобрести видеокарту с большинством современных возможностей, то лучше выбрать ASUS AGP V-3800.

Привет дорогой Навигатор! Решил я тут поменять мой комп, но в связи с этой темой у меня возникло множество вопросов:

1)В последнем номере были новости о последних моделях видеокарт, и я хочу спросить: какая из них самая новороченная по характеристикам?

2)Какая скорость самая оптимальная для DVD?

3)Какая материнская плата поддерживает: Intel 820, UDMA 66, 500MHz и 1GHz, AGP 4x, Sdram Dimm 1Gb, 1 ISA, 5 PCI, 1 AGP?

Я вас умоляю, напишите ответ на мой вопрос.

1) Дело в том, что в 11 (31) номере были перечислены видеокарты, у которых параметры памяти не самые высокие из используемых процессором NVIDIA GeForce 256, на котором они все основаны. Я думаю, что самая наворочанная – ASUS V-6600, но с соответствующей памятью. Не следует забывать, что NVIDIA поддерживает новейшую память DDR SDRAM.

2) Не знаю, что подразумевается под словом "оптимальная", но на скорости 2x вполне можно смотреть фильмы, и ни одна программа, в том числе игра, не желает наличия большей скорости. Их запросы не "дотягиваются" до отметки 2X. Скорость 5X нужна только для быстрого чтения файлов с диска DVD (у кого много денег). Должен напомнить, что скорость DVD 1X – 1350 KB в секунду, что в 9 раз больше, чем единица скорости CD-ROM. Отсюда следует, что DVD 1X соответствует CD-ROM 9X, DVD 2X – CD-ROM 18X, a DVD 5X – CD-ROM 45X. Какая из них "оптимальна" для вас и вашего бюджета, решайте сами, а подсказку о программах и играх смотрите несколькими строками выше.

3) Не слышал о массовом производстве таких материнских плат, которые поддерживают частоту 1 GHz. Все остальные указанные параметры наличествуют в плате ASUS P3C-E. Плата основана на базовом наборе микросхем Intel 820, поддерживает процессоры с тактовой частотой 800 МГц, UDMA 66, имеет разъем AGP 4X/PRO, два гнезда для модулей памяти RIMM с поддержкой до PC800 RDRAM, 5 PCI и 1 ISA. Кроме того, поддерживает системную шину 133 MHz.

Привет! Я собираюсь делать Upgrade моего горячо любимого компа. Прочитав о новых видеокартах в последнем номере Вашего и Нашего с вами журнала, у меня возник (вот взял и возник) такой вопрос: какая из этих видеокарт самая крутая, и есть ли смысл покупать одну из них? Просто я не хочу покупать кота в мешке, а хочу потратить их с умом. И еще: какая скорость самая омтимальная для DVD-Rom"а?

Привет! Кота в мешке покупать не надо – читайте о видеокартах и о DVD в ответе на предыдущее письмо. Что же касается смысла покупки, ответ здесь один: да, да, и еще раз да! Смысл покупать, конечно, есть. А, так же есть одно "но". Заключается оно в том, что следует подумать о том, с какой конфигурацией остальной аппаратуры будет работать новая видео карта. Если "горячо любимый" не потянет Quake III Arena больше, чем с минимальными параметрами графики, то покупать такую видеокарту не стоит - не оправдает вложенных средств. Подобное видео стоит брать, если у вас есть Pentium II (или Celeron) с частотой 450 MHz и больше, или что-нибудь помощнее. Если же нет, следует присмотреться к продуктам на основе NVIDIA RIVA TNT или RIVA TNT2. Но это тоже, если в "компе" этот же процессор с частотой, хотя бы, 333 МГц. Если же нет, смотрите RIVA 128ZX или изделия 3dfx. Предостережения относительно последних читайте выше, в первом ответе.

Привет Нави!

У меня небольшой вопрос по модулям памяти. Докупить надо 64 метра. Скачал прайсы, а там разброс в ценах фантастический от 50$ - 100$. Мне нужна стандартная память DIMM 64 7-8мс р-100. Не подскажете, сколько сейчас это стоит, приблизительно естественно. Плюс, минус. В Подмосковье живу, а ехать в Москву наобум... А то приедешь, а денег не хватит. Покупать что-то левое не хочется.

Какой фирме лучше отдать предпочтение?

Приношу извинения за мелочь вопроса, но к кому ж кроме вас обратиться. :-)

С наступающим!

Алексей

Для покупки 64 хороших "метров" не стоит скупиться. Но если нужна хорошая память, а денег не хватает, надо брать подешевле, но не намного. "Прайсы" верны. Все дело в том, что безымянные модули, сделанные где-то в Китайской АССР :) , стоят намного дешевле, чем те, что были изготовлены на заводах Samsung, Micron или Hyundai. Если нет желания купить что-нибудь "левое", то лучше будет ориентироваться на эти и подобные им имена известных производителей электроники. Следует убедиться (прочтя инструкцию), что материнская плата в "машине" принимает память без контроля четности. Таковыми являются почти все "матери", но существуют исключения. Кстати, в моем аппарате как раз такое исключение и "стоит". В этом случае новая память будет стоить в полтора раза дороже своего "бесконтрольного" аналога, потому что реально в таком модуле содержится 96 Mb памяти: 64 – для хранения самой информации и 32 – для хранения контрольных значений. При желании можно взять память с фальшивым контролем четности. Она "прикидывается" памятью с контролем и "мать" "думает", что он там есть. На самом же деле там будет всего 64 Mb реальной памяти, и ни какого пространства для хранения контрольных значений. От того она будет стоить почти как память без контроля четности.

В заключение разбора почты хочу сказать кое-что о ваших письмах в общем. Мало их от вас приходит, дорогие читатели. Мало! Где же ваша "железная" активность? PC ONLY AND FOREVER, уважаемые. Я все равно не поверю, что кто-то из вас захотел бы "рубиться" в Q2 или FIFA 99 на консоли :) , они там выглядит ну очень неприятно. А, как вы собираетесь делать это на PC, если вы о нем так мало спрашиваете? "Железо" – неотъемлемая часть хорошего "гейминга".

И поскольку я действительно не верю (насчет консоли), то жду от вас больше писем с советами, рекомендациями, со справедливой критикой и пр. Давайте улучшим раздел вместе!

Пишите на hardnavi@mail.ru. Буду рад пообщаться.

Искренне Ваш,

Дмитрий Горяйнов aka Woolen

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.worldcharts.com), выпуск 366 от 3 января 2000 года

(c) 1993-2000 World Charts Foundation

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	13	Age Of Empires 2 (The Age Of Kings)	Ensemble/Microsoft	RTS
2	44	Heroes of Might and Magic 3/Armageddon's Blade	New World/3DO	Strategy
3	5	Unreal Tournament	Epic/GT	3D Action
4	31	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	Strategy
5	53	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
6	46	Alpha Centauri/Alien Crossfire	Firaxis/Electronic Arts	Strategy
7	58	Half-Life/Opposing Force	Valve/Sierra	3D Action
8	4	Quake 3 (Arena)	Id/Activision	3D Action
9	13	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
10	20	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3D Action/RPG
11	7	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
12	91	Starcraft/Add-on	Blizzard	RTS
13	18	Command And Conquer (Tiberian Sun)	Westwood/Electronic Arts	RTS
14	5	Ultima 9 (Ascension)	Origin/Electronic Arts	RPG
15	30	Might and Magic 7 (For Blood and Honor)	New World/3DO	RPG
16	3	Planescape (Torment)	Interplay	RPG
17	9	Fifa 2000	EA Sports	Sports
18	60	Railroad Tycoon 2/The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
19	6	Gabriel Knight 3	Sierra	Quest
20	42	RollerCoaster Tycoon/Add-ons	Microprose	Strategy
21	21	Civilization 2 (Test Of Time)	MicroProse	Strategy
22	29	Need for Speed (High Stakes)	Electronic Arts	Racing
23	42	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
24	41	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
25	22	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RPG
26	17	Nexus (The Kingdom Of The Winds)	Nexon	Adventure
27	61	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
28	88	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	New World/3DO	RPG
29	79	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
30	5	Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	Action/Adventure
31	6	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
32	16	NHL 2000	EA Sports	Sports
33	39	Championship Manager 3	Eidos	Sports
34	9	Revenant	Cinematix/Eidos	Action/RPG
35	9	Grand Theft Auto 2	DMA/Rockstar/ Take 2	Racing
36	27	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
37	25	Outcast	Appeal/Infogrames	Action/Adventure
38	8	X-Com (First Alien Invasion)	MicroProse	Strategy
39	4	Tomb Raider (The Last Revelation)	Core/Eidos	Action/Adventure
40	7	Delta Force 2	NovaLogic	Action/ Strategy
41	39	Civilization (Call to Power)	Activision	Strategy
42	8	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Online RPG
43	13	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
44	13	Driver	Reflections/GT	Racing
45	118	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
46	38	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
47	8	NBA Live 2000	EA Sports	Sports
48	20	Star Trek (Starfleet Command)	Interplay	RTS
49	19	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
50	27	Total Annihilation (Kingdoms)	Cavedog/GT	RTS
51	12	Disciples (Sacred Land)	Strategy First	Strategy
52	13	Rainbox Six (Rogue Spear)	Red Storm	3D Action/Strategy
53	5	Septerra Core (Legacy Of The Creator)	Valkyrie/Monolith	RPG
54	56	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
55	18	Expendable	Rage	3D Action
56	2	12 O'Clock High	TalonSoft/Take 2	Strategy
57	14	Prince Of Persia 3D	Red Orb/Mindscape	Action/Adventure
58	3	Rally Championship 2000	Magnetic Fields/Europress	Racing
59	57	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
60	6	Omikron (The Nomad Soul)	Quantic Dream/Eidos	Action/Adventure
61	127	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
62	71	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	Strategy
63	7	Theme Park World/Sim Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
64	31	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	Strategy
65	60	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
66	34	Allods 2 (Necromancer)/Rage Of Mages 2	Nival/Monolith	RPG
67	71	Rainbow Six	Red Storm	Action/Strategy
68	33	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	Big Ape/LucasArts	Quest
69	59	Carmageddon 2 (Carpocalypse Now)	Stainless/SCi/Interplay	Action
70	6	Odium/Gorky 17	1C/Monolith/Interplay	Action/Strategy
71	156	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	RPG
72	62	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
73	21	X (Beyond The Frontier)	EgoSoft/THQ	Action
74	5	Thief Gold	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
75	113	Ultima Online/The Second Age	Origin/Electronic Arts	Online RPG
76	4	Rayman 2 (The Great Escape)	UbiSoft	Arcade
77	12	Pizza Syndicate	Software 2000	Strategy
78	65	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Impressions/Sierra	Strategy
79	40	Imperialism 2 (Age of Exploration)	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
80	30	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	3D Action
81	48	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
82	14	Re-Volt	Acclaim	Racing
83	107	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
84	6	Myth (The Total Codex)	Bungie	Strategy
85	81	Descent/add-on (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
86	5	Flanker 2.0	SSI/Mindscape	Simulation
87	25	ToCA 2 Touring Cars/Touring Car Challenge	Codemasters	Racing
88	30	MechWarrior 3/Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	Action
89	1	Championship Manager 99/00	Eidos	Sports
90	55	Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
91	3	Close Combat 4 (Battle Of The Bulge)	Atomic/SSI/Mindscape	Wargame
92	40	Superbike World Championship	Milestone/Virgin/EA Sports	Racing
93	2	SWAT 3 (Close Quarters Battle)	Sierra	Action/Strategy
94	115	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
95	1	Nascar Legends	Papyrus/Sierra	Racing
96	2	Flight Simulator 2000	Microsoft	Simulation
97	33	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	Racing
98	94	Battlezone	Activision	3D Action/RTS
99	25	Hidden & Dangerous/Devil's Bridge	Illusion/TalonSoft/Take 2	Action/Strategy
100	84	Unreal/Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action

Новости

■ Выживание с помощью Интернет

Уникальный эксперимент был проведен недавно в Великобритании. Двое мужчин и две женщины - были закрыты в отдельных комнатах, при себе у них было лишь по компьютеру, кредитной карточке с 500 фунтами (800 долларами) на счету и банному халату. Цель эксперимента заключалась в том, чтобы определить смогут ли его участники просуществовать 100 часов, приобретая все необходимое - пищу, одежду, предметы гигиены и так далее - с помощью глобальной компьютерной сети Интернет. Добровольцы (в возрасте - от 30 до 67 лет) не были ранее знакомы. За всеми участниками велось круглосуточное наблюдение с помощью видеокамер и аудиосредств. Все приобретенные товары доставлялись к ним "на дом", месторасположение которого было засекречено. Организаторы эксперимента выясняли, действительно ли Интернет уже стал реальным технологическим средством, с помощью которого можно удовлетворить все, необходимые для поддержания жизни потребности.

Компания - провайдер Интернета, проводившая эксперимент, принадлежит Майкрософт. Руководил этим экспериментом доктор наук Херфордширского университета Хелен Петри, эксперт в области взаимодействия человека и компьютера. Хелен Петри сообщила, что никто еще не подвергал Интернет такому тесту и результаты, которые пока не объявили, должны быть чрезвычайно интересными.

По предварительным подсчетам в конце прошлого года в Великобритании более 9 млн. пользователей Интернета совершали онлайновые покупки. Если прогнозы не врут, то в 2003 году товарооборот в глобальной компьютерной сети достигнет 5 млрд. фунтов (8,15 млрд. долларов).

■ В России введен новый высокоскоростной канал передачи данных

О вводе в эксплуатацию нового канала, способного пропускать 45 Мбит/с сообщили компании Демос-Интернет и Cable & Wireless. Теперь это самый скоростной в России прямой зарубежный канал передачи данных, используемый исключительно для предоставления услуг Интернет.

Обеспечивая подключение сети Интернет/Россия к высокоскоростной опорной сети Cable & Wireless, он объединяет пользователей 70 стран мира. После подключения к Cable & Wireless, суммарная пропускная способность международных каналов Демос-Интернет выросла в 5.5 раза и достигла 55 Мбит/с. В связи с этим компания Демос-Интернет объявила о намерении в ближайшее время существенно расширить модемный доступ и предложить клиентам ряд новых тарифных планов на подключение по выделенным линиям.

■ Праздники - праздниками, а торговля - торговлей

По сведениям одной из крупнейшей ассоциации Shop.org (http://www.shop.org), объединяющей более 300 розничных онлайновых магазинов, в этом году доходы от праздничной Internet-торговли увеличились в четыре раза по сравнению с предыдущим. При этом число заказов на онлайновые покупки возросло на 270%. Общий доход от всех розничных онлайновых операций в 1999 г. составил от 38 до 40 млрд. долларов. В 1998 году этот показатель составлял 14,9 млрд.

Опросы покупателей показали, что, в общем-то, все довольны своими онлайновыми покупками, несмотря на не всегда высокий уровень сервиса и на случаи несоблюдения сроков доставки товаров, особенно в предрождественские дни.

■ Yahoo расширяет глобальные службы Internet-коммерции

Компания Yahoo недавно открыла на шести локальных сайтах Yahoo World новые онлайновые торговые службы, где теперь можно купить почти все товары. Yahoo немного припозднилась с открытием этих служб к сезону праздничных распродаж, но прошедшее Рождество было не последним. К следующим праздникам новые онлайновые магазины имеют все шансы набрать обороты и завоевать популярность у покупателей. Окончательная версия торговой службы Yahoo Shoping доступна на сайтах Yahoo World в Великобритании, Франции, Германии, Южной Корее, Японии, Австралии и Новой Зеландии. Клиенты, пользующиеся этими службами, могут набирать в таком магазине товары от различных продавцов и оплачивать их разом с одной кредитной карточки. По заявлению Yahoo, доставка приобретенного осуществляется по любому количеству адресов.

■ Патчим Counter-Strike

Valve Software выпустила последнюю версию freeware игры Counter-Strike – командную 3D action на движке Half Life. Патч для апгрейда Counter-Strike Beta 4 или 4.1 до Beta 5 выложен на сайте *www.counter-strike.net/downloads.html.* Отсюда же можно скачать полную версию Beta 5, размером порядка 30 мегабайт. В новой версии добавлен автоматический дробовик и три уровня.

■ Обложили

Информационное агентство BBS News сообщило, что Гордон Марсден, член палаты общин, высказал предположение о том, что Британское правительство введет налог около 50 пенсов на каждую компьютерную игру. Вырученная сумма будет перечисляться в фонд создания обучающих программ. Это предположение он высказал после обнародования данных о том, что в Великобритании ежегодно продается компьютерных игр на сумму около 1500 миллионов фунтов. Также он предложил ввести налог на видеоигры. Это повлечет за собой незначительное подорожание игровых продуктов, что вряд ли остановит фанатов.

■ Гадюшник

Накануне Нового года были выявлены три новых вируса. Trojan.Kill – наиболее опасный. Он заражает компьютер через распространяемые пиратские копии 98-х виндов и прячется в файле Instalar.exe. Если его запустить после наступления 2000 года, будет стерта вся информация с диска С. Другая версия вируса меняет раскладку клавиатуры на испанскую. Esmeralda.807 и Spaces.1633 работают через Virtual Device Driver. Так что, если возникли проблемы, проверьте комп на наличие вирусов. Вся эта гадость может быть подброшена по почте, и скрываться за безобидными на первый взгляд исполнимыми файлами.

■ Хакеры - тоже люди?

Ну, а хакеры всего мира решили по человечески отпраздновать наступление Нового года, по последним данным, 98% всех компьютерных пользователей во всем мире не подвергались в новогоднюю ночь попыткам взлома.

Полезные ссылки

■ Отмазка

К моменту выхода номера в продажу некоторые ссылки могут устареть. Большая часть перечисленных в статье программ будет помещена на компакт, прилагаемый к данному номеру.

■ PicViewer 1.82 Lite

http://www.anixsoft.com/

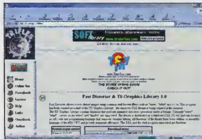
На этом сайте в разделе Downloads находится программа просмотра изображений в форматах bmp, ico, wmf, emf, gif, jpg, png, pcx. Она дает возможность просматривать картинки в режиме слайдшоу, поддерживает анимированные gif файлы и много чего еще.



■ Fractal Explorer 3.01 beta

http://ns.onego.ru/trifles/

Создание фрактальных изображений, поражающих удивительной красотой, покажется сущим пустяком, если у вас есть такая программа. Она экспортирует рисунки в формат bmp, также включает в себя библиотеку готовых фракталов.



■ Print Key 5.10

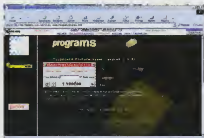
http://www.geocities.com/~gigaman/

Программа позволяющая снимать screenshot'ы как всего экрана, так и отдельных его фрагментов с сохранением полученного изображения в форматах bmp и jpg. Также позволяет регулировать цветность изображения, контраст, яркость. Есть возможность просмотра изображения в полноэкранном режиме перед сохранением. Работает под Win'9x/NT.

■ Clipboard Picture Saver 1.3.3

http://members.xoom.com/seven_voodoo/programs/programs.html

"Снимает" полноэкранные изображения или окно активного приложения, автоматически сохраняя их в файл формата .bmp или .jpg при нажатии пользователем клавиш PrintScreen либо комбинации Alt-PrintScreen.



■ Glance 2.10

http://www.angelfire.com/rock/bsw/index.html

А если вам нужно не только снимать, но и обрабатывать изображения, то воспользуйтесь этой программой. Регулировка глубины цвета, захват кадров видео, режимы "линзы" и "фотоаппарата", автоматическое отсечение фона - вот далеко не все функции, которые способна выполнять эта програмка, занимающая всего пол килобайта места. Подробная справочная система на русском языке поможет быстро освоиться со всеми ее возможностями.

■ Graph Digitizer 1.0

http://www.freeware.ru/screen.html?id=1601

Программа предназначена для оцифровки отсканированных изображений графиков, которые масштабируются по двум точкам и оцифровываются автоматически, а при желании - полуавтоматически и в ручном режиме. Оцифрованный график экспортируется в программы построения графиков.

■ VCW VicMan's Photo Editor 4.04

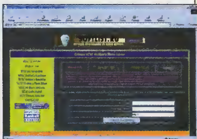
http://www.vcw.ru/vcwphoto.htm

Очень маленький по размеру графический редактор с большими возможностями, среди которых: селекция по цвету и задание произвольных регионов, замена цвета, удаление объектов, уникальный механизм примитивизации (визуальный допуск), значительно ускоряющий работу с изображениями с широкой гаммой цветов, различные кисти и карандаши, текст, градиент и др. Возможность редактировать в любом масштабе с одновременным просмотром всего изображения. Богатый набор спецэффектов с возможностью их создания самим пользователем. Русский/английский интерфейс. Скачать можно после заполнения небольшой анкеты.

■ ADinf32

ftp://ftp.ADinf.ru/dsav/russian/2000/!ad32ry.exe

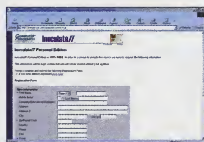
Новая версия антивируса-ревизора диска для Windows 95/98/NT. Его работа основывается на периодическом отслеживании изменений на жестких дисках. Если появляется вирус, ADinf обнаруживает его по тем изменениям, которые он выполняет в файловой системе и/или загрузочном секторе диска, и информирует об этом пользователя. ADinf особенно эффективен для обнаружения новых вирусов, противоядие для которых еще не придумано.



■ Inoculate IT Personal Edition

http://antivirus.cai.com/cgi-bin/ipe/connect.cgi

Антивирус, обнаруживающий и удаляющий файловые, загрузочные и макровирусы. Может функционировать в двух режимах: сканирует жесткий диск в поисках вирусов, работает в фоновом режиме. Бесплатно зарегистрируйтесь и получите регистрационный код для работы с программой. Имеет функцию автоматической загрузки обновленных библиотек вирусов.



BIB The Tall

Ultima Online Chronicles. Part II

Случилось то, что должно было случиться. Промелькнул месяц, и проплаченное при покупке коробки игровое время подошло к концу. Естественно, меня такой поворот событий не устраивал, и я попытался все вернуть на круги своя. Для начала я проверил несколько торговых точек, в которых торговали UO, задавая везде один и тот же вопрос о наличии в продаже специальных купонов на 90 игровых дней. И везде - от ворот поворот. Правда, в одном месте я напал на весенней давности след - в марте ими торговали по 1250 рублей. Элементарный перерасчет меня разочаровал - такой способ оплаты оказался раза в два "больнее", чем с помощью кредитки. Финальный звонок в компанию Soft Club подтвердил, что купоны можно не искать, невыгодное зто дело. Торговать играми - да, торговать временем - нет. Не стоит за зто на них пенять, кто его знает, какие в зтом деле сложности.

Забегая вперед, скажу, что пластиковую карточку мне выправили в одном из московских банков. VISA Classic. Пришлось поджаться на двести зеленых портретов, зато реанимация зккаунта прошла без сучков и задоринок.

Левая UO

Так уж получилось, что выдачу кредитки тормознули на пару дней, операционистка забыла сделать какие-то операции. Зато у меня появилось время порыться в сетевых "ультимовских" ресурсах. И тут выяснились достаточно удивительные вещи.



■ А мир-то вполне трехмерен!

Оказывается, в природе, вернее, в Интернете, существует *эмулятор* Ultima Online. Который зовется The Ultimate Server (*http://www.menasoft.com/tus/*), который, судя по размещенному на сайте FAQ, всячески открещивается от какой-либо связи с Origin Systems или Electronic Arts. И, похоже, у них это неплохо получается. Судите сами, в настоящее время данный *эмулятор* установлен на почти сотне серверов по всему миру.

Поиск по русскоязычным ресурсам (за отправную точку был взят сайт *http://www.ultima.ru/*) тоже дал плоды. Для начала я понял, что, несмотря на появившуюся недавно приставку "Respectable Master Warrior" к имени моего персонажа, я все еще взираю на ультимный мир широко раскрытыми глазами. Также выяснилось, что множество соотечественников пользуют те самые змуляторные сервера. Естественно, любопытство взяло верх, и вскоре я получил халявные логины на забугорном Zuluhotel (*http://zuluhotel.dynip.com/uo*) и на местном The Lost Fort (*http://www.lostfort.ru/*).

Tribal UO



Зулусский "хотел" - полностью бесплатен. Обновления клиентской части удовольствия происходит в процессе общения программы-клиента с "родным" патчевым сервисом игры. Первое впечатление - самое благоприятное. С виду - та же UO, только вид сбоку. Сбоку в том смысле, что исходная вселенная - в наличии, а вот сопутствующий сервис - в полном застое. Оно и понятно - вселенная ведь прописана в программе-клиенте, а для того, чтобы организовать нормальный игровой процесс нужен сервер на базе Sun, нужна полноценная команда. В результате - постоянные глюки, периодически появляющийся лаг, не работает множество штатных фишек. Этакий зрзац, но подсевший на UO народ его кушает и даже причмокивает. Развитие персонажа здесь идет ускоренными темпами. Ведь народу тусуется мало, и поэтому прокачка умений и характеристик героев идет "не по дням, а по часам". Так уж устроена игра - чем меньше персонажей используют скилл, тем быстрее тот растет. Очень многие игроки становятся здесь кузнецами/шахтерами. Ибо руда никогда не истощается в пригорке, который расположен в 10 секундах ходьбы от "кузницы" в Britain. Да и руда добывается сразу всех цветов и оттенков, вне зависимости от прокачки скилла Mining. С одного цикла "добыча руды/производство доспехов" новичок может получить 400-500 монет. Никакой другой род деятельности таких доходов дать не в состоянии.

Кроме PK'иллинга, естественно. На Зулу царит беспредел. Стражников очень часто просто невозможно дозваться, тебя убивают, а зти смотрят в другую сторону в трех метрах от места преступления, делая вид, что вопли Guards! их не касаются.

На сервере действует фишка "PvP", Player vs. Player. Каждый игрок может выставить для своего персонажа соответствующий флаг. Если его значение - Yes (а именно оно выставляется по умолчанию), то зто говорит о том, что данный персонаж заранее согласен поучаствовать в любом



■ Пример беспредело но Zulu. Если присмотреться, то персонож-жертво стоит прямо но пересечении нокостовонных стенок. Только шлем торчит норужу

единоборстве. В результате всех newbie постоянно и безнаказанно “мочат” (и не только в сортире), а те ничего не могут понять. Идет мужик по городу, хрясь! - молния, и нет мужика. И так раз за разом, пока какая-то добрая душа его не просветит. Возле банка стоит огромный анкх, с его помощью и выставляется или снимается PvP.

Характерная особенность Зулу - отсутствие нормальной фауны. Леса выглядят вымершими, а монстры водятся только в особых локациях и подземельях, причем их количество и “качество” не совпадают с ассортиментом игры на официальных серверах. Местным спортом стало избиение всевозможной нечисти на кладбище, благо респавнится она с дикой скоростью. Иногда можно наблюдать совершенно ненормальную картину, когда разномастные скелеты, зомби и призраки под общим командованием лича гоняют по улицам Британии добропорядочных граждан. Весело!

Но самая неприятная особенность Зулу - прокачанные беспредельщики, которые от нечего делать ищут себе развлечений за счет других персонажей: то начнут накастовывать стены, которые мешают народу передвигаться, то просто убивают прямо в городе, невзирая на PvP=No.

Тем не менее, на Zulu сложилось достаточно устойчивое сообщество, что подтверждается наличием нескольких гильдий (в том числе и русских - Ice Friends и Angels of Apocalypse).

Особенности национальной Ультимы

Lost Fort

На момент написания материала на первом российском сервере-эмуляторе UO - The Lost Fort игроки провели в общей сложности свыше 64 тысячи часов (если верить статистике Форта). И я там был, мед-пиво успел попить, пока “русская команда любителей этой игры” не объявила о том, что с декабря удовольствие поиграть в эрзац-UO без лага становится платным. Из расчета 10 центов за день, на срок не меньше месяца, т.е. три бакса. Нда. Похоже, “любители” решили стать “профи”, мотивируя побор расходами на поддержку сервера и все-такое прочее. Комментировать этот момент нет никакого желания, а вот о самом “форте” немного рассказать можно.

Порядка здесь больше, чем на том же Zulu Hotel, зато все остальные проблемы - в наличии. Живность в лесах и полях водится, но изобилия нет. Птиц вообще не видно, а нет пернатых - нет и перьев для изготовленных самостоятельно стрел и арбалетных “болтов”. Ассортимент товаров в магазинах в сравнении с официальными серверами не впечатляет. Локаций, в которых водятся приличные монстры - раз, два и обчелся. Правда, я так и не добрался до местных подземелий, кроме одного раза, когда меня “пригласили” поохотиться вместе. Как только мой чар выбрался из портала на него тут же было скастовано парализующее поле. Через пятнадцать секунд я уже был мертв, и мне сообщили, что вот по такой-то аське следует принести мои глубочайшие извинения, за то, что днем раньше из-за меня погибла хорошая девушка.

Тут-то я и вспомнил, как намедни прямо около банка меня атаковали три прокачанных товарища. Из-за того, что я сообщил девушке-магу, что она классно выглядит в своем прикиде. Восприняв комплимент как намерение “клеить”, мне тут же сообщили, что будут убивать. Когда процесс пошел, я позвал стражников, которые и забили красавицу с одного удара. А я унес ноги.

Дальше были продолжительные разговоры по аське, и мы расстались приятелями. Один из нас понял, что комплимент не является преступлением, а второй, - что нельзя с незнакомыми чарами отправляться мочить монстров да еще и в неведомую даль.

PK’иллинг на “Форте” процветает, на всех более-менее привлекательных “охотничьих угодьях” дежурят охотники за головами.

Прокачка персонажа здесь также идет ускоренными темпами за счет малочисленности играющей братии. Например, интеллект и ловкость начинают расти на глазах, стоит только взять в руки лютню.

В общем, те, кому не довелось попробовать настоящую UO, будут в полном восторге, пребывая в неведении о том, чего они лишены.

Pacific

VISA Classic сработала безукоризненно, на проплату месячного эккаунта через Интернет ушло всего пару минут. Еще полчаса, в течение которых сервер реабилитировал мои права - и я вернулся.

И сразу же встал перед выбором - кем быть? Если я буду продолжать прокачивать профессию Fletcher, то заработаю кучу денег. Если я буду делать упор на Archer, то денег получу существенно меньше, зато жизнь будет насыщенней. В общем, дом я все еще так и не купил.

Денег в лесу и подземельях много. Проблема в том, чтобы их доставить к банку. В подземелье нужно быть предельно внимательным, чтобы персонаж не зажали где-нибудь в узком месте. В лесу - сражаясь с одним монстром, внимательно следить, не подходят ли ему на помощь другие. Особенно четко нужно рассчитывать силы при схватке с кастующими противниками. Какой-нибудь орк-маг может сдуру применить подряд пару самых мощных спеллов, которые у него никогда не заканчиваются. И, если вы не будете предельно внимательны, то экран скоро станет серым.

Но вот в рюкзаке лежит сколько-нибудь приличная сумма, расходные реагенты вот-вот закончатся, вес трофеев приблизился к критической отметке, - в общем, настала пора возвращаться в город.

Запасливые персонажи держат при себе пару-тройку “рекольльных” рун, позволяющих с помощью заклинания перенестись в заранее определенное место. Еще более запасливые припасают для возврата еще и Recall Scroll, магический свиток, который срабатывает в 100 процентах случаев.



Ультимщики празднуют Рождество и Новый Год. Все граждане игры получили по подарочному билету. Если состыковать два билета в окошке обмена появляется возможность выбрать подарок. Например - снежки, чтобы пошвырять друг в друга, украшенную драгоценными камнями елку или Blessing Deed. С помощью последнего можно любой предмет одежды сделать “благословенным”, после чего его невозможно отобрать у владельца даже в случае смерти последнего.

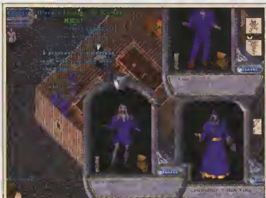
Такой комплект - руна+свиток получил название SOS-комплект, т.к. он почти всегда позволяет выбраться из самых угрожающих ситуаций. Например, уйти от верной смерти от рук player killer’a.

Правда, при одном условии - персонажу не должны при этом мешать: кулаками, мечами, спеллами - всеравно чем.

Люблю PK - они делают нас сильнее

Фраза, между прочим, сплагиаченная. В оригинале ее выдал самый, что ни на есть красный PK, и прописалась она на экране следующим образом: “Люблю игроков - они...” Дальше вы знаете.

Ultima еще раз показала мне, насколько она хорошо воспроизводит отношения между человеками. Как и в реальной жизни, здесь нет совсем плохих и всецело хороших. И я уже не



- Встаньте здесь, дети мои. Вы принесли временные кольца?
- Да, советник.
- Жених, передайте кольцо невесте. Невеста - жениху. Оденьте кольца.
- Сделано, советник.
- Объявляю вас мужем и женой. Теперь вы можете поцеловаться.



■ Приколы нашего городка: в каждой кучке всего-то 6 монет. Но сама идея - выложить деньги напротив место, где убиенных возвращают к жизни, просто великолепно :)

удивляюсь, завидя группу синих персонажей, мирно общающихся с красным PK. На то может быть множество причин, например, они могут просто по-соседски "дружить домами" или состоять в одной гильдии. А может идет процесс "разбора полетов", например, я был свидетелем подобной беседы после того, как только-что убиенного PK возродили к жизни и уже в спокойной обстановке продолжали выяснять отношения. Возрожденный PK - безобидный PK, оружия и реагентов нет, здоровье подорвано, - в таком состоянии он не опасен даже для однодневного newbie. Кстати, как выяснилось из многочисленных бесед, большую часть убийств начинающих граждан Ultima совершается "синими" игроками.



В качестве примера приведу нападение на моего Sotnik'a, совершенное недалеко от кладбища в окрестностях Britain. Пока я приценивался к луку, выставленному на продажу в одном из домишек, рядом нарисовалась всадница по имени Kali. Настораживающее имя из индуистского пантеона, первый "звоночек". Прошло секунд тридцать (судя по всему, за это время моего персонажа оценили с помощью умений Anatomy и Evaluating Intellect), и я был атакован заведенными на макрос атакующими заклинаниями. Всадив в обидчицу стрелу, я бросился наутек, т.к. силы явно были неравными. Через десять секунд я уже чувствовал себя в полной безопасности в черте города. Kali остановилась в паре метров и стала меня подзуживать, давай, дескать, пойдем продолжим. Я объяснил ей, что еще не успел написать завещание, а то можно было бы. В ответ она полностью раскрыла карты - отдай, говорит, арбалет, уж больно он мне нравится. Пришлось ей написать "Kiss my ass". И что вы думаете? Эта подруга заезжает мне за спину, и на экране появляется *Kissing ass. Give it to me NOW!*. Я ей чуть было арбалет не подарил после этого. Но в последний момент пожадничал, хорошее оружие встречается не на каждом углу.

Один из излюбленных приемов "синих" PK - провокация. За чертой города дерутся два чара, один из них кричит проходящему мимо newbie: "Please help! He's PK!". При всем при этом имена у дерущихся синие. Стоит прохожему присоединиться к драке, как бывшие оппоненты его тут же забьют совместными усилиями. Дело в том, что они - члены одной и той же гильдии, которым разрешено спарринговать - обмен ударами не приводит к изменению "цветности".

Еще вариант, изученный на собственном печальном опыте. Ломится по лесу драконид - большая ящерица, достаточно привлекательный объект для охоты. Только имя у него странное - не обычная бессмысленная строка типа Gorkhub, а вполне читабельное - Trinity. После двойного мышиного щелчка появилась картинка - монстр как монстр, а вот имя - с приставкой Honorable. Пока я любопытничал, меня банально атаковали заклинаниями и добили отравленной алебардой. На самом деле все просто - Trinity накастовал себе заклинание Polymorph, превратился в ящерицу, и начал безнаказанно охотиться на новичков.



■ Организованная травля SirChrono закончилось безрезультатно на пороге резиденции киллеро

Множество игроков становятся жертвами собственной неосторожности. Сам был свидетелем, как одна симпатичная охотница кастанула за городом огненную стенку и встала в нее прокачивать Spell Resistance. Откуда ни возьмись, появился персонаж и пробежал сквозь огонь. Имя охотницы сразу стало серым. Через пару секунд рядом с девушкой возник "синий" качок в доспехах и без племинариев атаковал ее алебардой. Та бросилась бежать, но попытка оказалась тщетной.

Зато какое удовольствие прикончить синего PK! Недавно хожу я по лесу, троллей отстреливаю, орочьих магов задираю. Остановится стрел намастерить, а рядом присоседился чар, который у меня на глазах затзймил (tame) бурого медведя. И вдруг он мишку на меня науськивает. Ату, так сказать, ату. Зверя я завалил тремя стрелами, а на посеревшего укротителя ушло всего две. Будет ему наука.

Истинные PK - контингент особый. Не так просто находиться под постоянным прицелом. Сначала я безрассудно атаковал всех "красных" подряд, а потом стал умнее :) . Глупо лезть на рожон без достаточных на то оснований. Одно дело, когда красный чар атакует тебя или преследует синего. Тут нужно становиться в стойку и принимать соответствующие меры. Другое, - когда вы вместе деретесь с одним и тем же монстром, зажатые в узком месте подземелья.

Осознавая свою особую сущность, PK'иллеры также объединяются в гильдии и помогают друг другу вершить черные дела. "Ультимный" раздел существует и на официальной PK-сайте http://www.pk-hq.com/. Классный, надо отдать должное, сайт, оперативный. Его создатели предлага-



ют всем киллерам чтить три заповеди:

- убивать, оставаясь в живых;
- разрушать-уничтожать-вредить;
- не трогать товарищей по образу жизни.

И, кстати, вынужден признать, что напрасно я посчитал, что наши PK круче ихних. Расчетливых и грамотных негодников и там хватает. Все зависит от конкретного индивидуума. Есть среди них и такие, за голову которых дадут сумму, на которую можно (теоретически) выстроить небольшой квартал в пригороде.

Между прочим, путь к титулу Murderer не так уж и короток. За пять последовательных убийств имя персонажа становится красным, расправа над таким приветствуется игрой как благое дело. После чего запускается счетчик - через определенное время "красный" станет "серым", а потом и "синим". Перманентную кровавую расцветку киллер приобретает в том случае, если ему удавалось покраснеть пять раз. И клеймо "убийца" заменяет собой все остальные полученные ранее титулы.

Особое положение в игре - у прокачанных воров. Этих ненавидят все, а поделать с ними ничего практически не могут. Возникнет такой из ниоткуда рядом с твоим чаром, и только успевай читать на зкране сообщения, что он у тебя из рюкзака тянет. Как-то возле пещеры с гарпиями пристала ко мне некая Pink Flamingo: шарит у меня в манатках и шарит. Такая вся из себя симпатичная. Сначала я ее предупредил, отзынь, говорю, убью ведь. А она в ответ - предложение попробовать.



Я как попробовал, так еле ноги унес. Спасло меня то, что невдалеке совещались три закованных в броню всадника. Я - к ним, спасайте, дескать, братцы, убивают! Она - тоже к ним, спасайте, дескать, этот гад меня атаковал. На что в ответ прозвучало, что, дескать, молчи, профессионалка розовая, знаем тебя. После чего меня подлечили, а ворюгу загнали в домишко, который оказался ее резиденцией. На этом преследование закончилось по той простой причине, что владельца в его доме никто не в состоянии достать. А такая милая с виду подружка.

Недвижимость

Онлайновая Ultima - весьма людное место. Только на сервере Pacific в настоящее время играет порядка пяти с половиной тысяч человек. Некогда огромные девственные пространства в настоящее время застроены, что называется "под завязку". Домишки, домики, домищи, замки иногда стоят так густо, как дачи новых россиян на застроечных участках в Подмосковье. Местами просто не протолкнуться. И бродит между ними фауна, как безобидная так и монстрячья. Иногда можно видеть картину, как в попытке достать поставленного на "макросовую" тренировку хозяина пытается достать целая толпа монстров. Пристраиваешься к ним сбоку и начинаешь планомерный отстрел.



Стоит на сцене почти голенькая и наигрывает на арфе. Я посидел - заслушался, решил даже заплатить за удовольствие. Только не взяла она предложенные 50 монет, зтого макросы предусмотреть не в состоянии.

Накопив достаточную сумму для покупки дома, я начал интересоваться сопутствующими вопросами типа "какой домишко поприличнее?" и "а где лучше поселиться-то?". И тут меня "обрадовали": оказывается, ВСЕ доступные для размещения обиталищ территории заняты. Один из местных старожилов поведал печальную исто-



■ Нужна быть очень бездарным, настырным, наглым и тупым варам, чтобы дать себя убить аж четыре раза









Мир UO находится в постоянном развитии. В течение нескольких дней в глухом лесу возник форт гильдии людей-орков. Копирующая одежду орков униформа, переделанный язык (например, фраза-предупреждение о том, что в лесу бродят PK на из языке выглядит следующим образом - Der ur pks ina furest dabu) - все это элементы полного отыграша роли. Уже во время первой встречи, они потребовали от меня Tribute (дань), как оказалось - под данью подразумевались шкуры убитой дичи.



■ Оттачивать Archery но земляных элементалах - милое дело

рию о том, как он три месяца бродил повсюду, но так и не нашел свободного участка. Говорят, правда, что геймастера собираются вскоре выделить земли под застройку. Что ж, надеяться не вредно.

А пока народ ходит и высматривает домишки, которые по причине прогрессирующей ветхости вот-вот обрушатся. И дежурят у них, в надежде на секунду опередить конкурентов.

Подземелья

Не могу похвастаться, что уже побывал во всех, пока что - только в трех. Да и в тех не добрался до "донышка". Такова особенность арчера - он может пробиваться вперед только при наличии запаса стрел. Как запасы подходят к концу - лучше "делать ноги", ибо монстры респавнятся с завидным постоянством.

В подземелья ходят за деньгами, добычей из взломанных сундуков/ящиков, реагентами и для прокачки персонажа. Дело в том, что по мере повышения мастерства во владении тем или другим типом оружия, получить дальнейший ощутимый прирост можно только в том случае, если вы начинаете результативно валить все более крутых монстров.

Dungeon'ы - излюбленное место для охоты PK. Только эти ходят туда не за монстрами, а за игроками. Причем ходят смешанными компаниями - бойцы при поддержке магов, красные киллеры с синим эскортом. С монстрами эти вообще стараются не драться, проносятся на всех парах по лабиринтам в поисках жертв. Иногда на входе в подземелье кастуется пара "запирающих" стен, чтобы кто-нибудь случайно не ушел. Я пару раз уходил :). Один раз - вглубь подземелья, второй - с помощью реколльного SOS-комплекта.

Работа над ашипками

В UO существует предел совершенству. Сумма основных характеристик Str, Dex и Int не может превышать 225 единиц. Если лимит выбран, то при дальнейшем росте какой-нибудь характеристики падает значение другой. Аналогично обстоят дела со скиллами - на них отведено 700 поинтов. Как выбрали - дальнейшая прокачка одних скиллов осуществляется только за счет других. Вы спросите - а зачем было качать ненужные умения? Во-первых, из любопытства, самому посмотреть и другим рассказать. Во-вторых, есть скиллы (музицирование, рыбная ловля и т.д.), прокачку которых можно завести на макрос, а самому отправиться баиньки. "Музыкант играет музыку", а попутно растет Dexterity.

Кстати, на "эмуляторных" серверах беспредел творится и в этом вопросе, зачастую упомянутых ограничений просто нет. С другой стороны - часто невозможно чему-нибудь "разучиться".

Guildship

В своей первой гильдии (1st Ultima Rangers) я пробыл недолго. Как-то я отстреливал гарпий в подземелье, когда рядом нарисовался мой гильдсман в чине капитана - Steve. А еще через минуту меня атаковал мощный PK. Силы были неравны, но я стал драться, рассчитывая на помощь соклановца. Напрасно расчитывал. Steve, как ни в чем не бывало, продолжал бить гарпий в пяти шагах от меня. Потом он мне скажет "Sorry". Струсил, в общем. Вспомнил я тогда слова "творить добро, наживать добро и не давать своих в обиду" и понял, что мне с ними не по пути.

Мечта же о собственной гильдии стала еще более призрачной - нет соб-

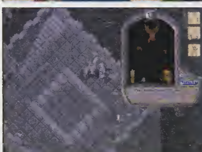
ственной недвижимости, нет и возможности организовать гильдию.

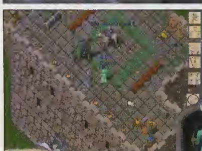
Безопасное убежище за пределами городских границ просто необходимо. Во-первых, нужно тренироваться, те же Spell Resistance и Magery удобнее прокачивать в таком месте, где можно встать и кастовать на себя же атакующие заклинания, не опасаясь, что кто-то подкрадется и нанесет вероломный удар.

Существовать одиночкой в мире, пусть даже игровом, в котором образовалась достаточно четкая система сообществ игроков и быть вне ее - значит лишить себя целого пласта впечатлений. Очередное предложение присоединиться к гильдии я получил от симпатичнейшей краснокудрой всадницы после совместной расправы над троллем. Они называют себя Черной Стражей - Black Watch (BW), их четырехэтажная штабная башня расположена на северо-восток от Britain, на краю болота. На мой вопрос о местной политике я услышал следующее: "We are good and anti-PK". Что ж, меня такой вариант устраивал.

На этот раз никто не спешил меня зачислять в список. Они присматривались ко мне, а я - к ним. Жизнь стала несколько цикличной - истребление монстров с целью наживы, закупка реагентов и тренировка Spell Resistance и Magery. Вскоре меня пригласили поохотиться на циклопов







и титанов на территории из Second Age. Что интересно - в руководстве к этому самому UO: Second Age так и не сказано, как туда попадать.

Вернулся я из экспедиции живым, выпустив четыре сотни стрел за один присест. Приставка Honorable преобразовалась в Admirable, да и скилл Archery вырос на несколько пунктов.

Зато следующий день стал для меня поистине кошмарным. Я потерял в результате гибели персонажа Bow of Vanguishing и Heavy Crossbow of Power. Знающие люди меня поймут. Причем во втором случае я был убит во время тренировки на крыше гильдии. Вполне "синий" Admirable TypeR заехал на тренировочную площадку на лошади посмотреть, кто там кастует заклинания. Он даже меня подлечил. И вроде как уехал. Дальше все было сделано по классической схеме. Он спрятался (применил Hiding), подождал пока я использую по максимуму на себе заклинание Fire Field, после чего появился буквально из ниоткуда и проехал через скастованный мной спелл. Естественно, мой персонаж мгновенно "посерел" и стал доступным для безнаказанного убиения. Пары заклинаний хватило, чтобы выбить из меня оставшиеся несколько поинтов жизни. После чего еще и предложил меня "оживить" и добавил, что все это, дескать, урок. На что я ему выдал сочетание слов, которые он смог прочесть на своем мониторе как "oooo ooo". Думаю, он понял.

Я рассказал об этом руководству гильдии. Уже при следующей встрече мне сообщили, что TypeR поплатился за свое вероломство. Он был убит, и находившиеся на нем вещи мне было предложено забрать "со склада" при первой возможности. Когда я поинтересовался, как же это они умудрились забить "синего" и сохранить высокую репутацию, мне рассказали, как было дело. Оказывается TypeR'а сначала уговорили присоединиться к гильдии (члены одного клана могут драться друг с другом, что и делается часто в целях тренировки; причем, если происходит убийство, то оно не воспринимается игрой как криминал), тут же убили, раздели догола, после чего "исключили из списков" и "забанили" ему входить в башню. Не забыли и сказать, почему с ним так поступили. Шмотки его, правда, куда-то заиграли, в конечном счете. Но дело ведь не в шмотках, правда? Урок оказался обоюдным.

Как выяснилось, мне позволено поставить в башне собственного вендора, продавца-NPC, который будет приторговывать товарами, которые я ему передам для этой цели. Добряга Good Doc тут же прочитал мне небольшую лекцию о том, как грамотно торговать. Обязанность владельца



Периодически в игровом мире происходят уникальные события. Так в первых числах нового тысячелетия из взявшегося неведомо откуда портала возле подземелья Covetous поперла нечисть. Об этом дружно вещали глашатаи во всех городах. На самом же деле все было не совсем так, вернее - совсем не так. Нечисти так никто и не увидел, а вот PK понаехало немеряно. И началась схватка между добром и злом, в которой, надо сказать, зло поначалу одержало верх. Чего и следовало ожидать, нападения PK в таких масштабах проходят всегда организованно. Только спустя пару часов "красные", чувствуя, что начинают проигрывать, оттелепортировались по своим квартирам, прихватив награбленное.

Пришлось пару раз полезть на рожон, чтобы снять скрины, которые вы здесь видите. Живота своего не жалея :) . В личном зачете счет оказался 3:1, этого самого CHUEN'а один раз я все-таки пристрелил, когда он увлекся погоней за очередной жертвой и удалился от основной драки.

вендора - заботиться о пополнении ассортимента, содержать "магазин" в порядке. Желательно торговать товаром повышенного качества и по приемлемым в данном регионе ценам. Никто ничего не имеет против разного рода перепродаж, например, магическое оружие можно закупать в окрестностях Moonglow, где его продают задешево, добавлять к цене процентов 50 и выставлять в "витрину". Постоянным спросом также пользуются магические реагенты и свитки с заклинаниями.

А еще на следующий день гильдии Black Watch была объявлена война гильдией [HOK]. О том, что из этого получилось, я поведаю в следующий раз.



Planescape: Torment

Chaos Mage

Fall-from-Grace: Morte, I'm curious... what happened to your body?
Morte: Me? I'm the head of Vecna.

Персонажи

Имя	Раса	Класс	Пол	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHR	Al	Faction
Morte	Morte :)	F	M	12	13	9	16	16	6	CG	None
Dak'kon	Githzerai	F/M	M	17	13	13	16	16	13	LN*	None
Annah	Tiefling	F/T	F	14	12	10	18	16	13	CN	Free League
Fall-From-Grace	Tanar'ri Succubus	P	F	13	16	16	16	16	19	LN **	Sensate
Ignus	Human	M	M	13	19	8	16	20	3	CN	None
Nordom	Rogue Modron	F	N/A	16	16	8	16	16	8	CN	None
Vhailor	Restless Spirit	F	M	18/51	10	10	13	18	10	LN	Mercykiller

(*) Lawful Githzerai? Не часто такие встречаются!
(**) Lawful, Neutral tanar'ri?! Что вообще происходит в зтой игре?!!

Необходимые пояснения. В отличие от большинства других компьютерных ролевых игр, Planescape: Torment гораздо интереснее проходить, не слишком часто прибегая к насилию. Мой персонаж изначально имел INT 18 (чтобы иметь все опции в диалогах) и приличную харизму. Кроме того, вы ДОЛЖНЫ отыгрывать alignment персонажа. Есть еще один вариант - действуйте естественно и в конце игры увидите, к какому alignment'у зто вас приведет. Лично я все время выдерживал True Neutral, иногда сваливаясь на Chaotic или Good.

В некоторых местах указаны точные координаты объектов. Свои текущие координаты можно узнать, нажав "L".

Создание персонажа

Распределяем поинты по базовым атрибутам. Ни один из них изначально не может превышать 18, хотя в дальнейшем зто станет возможным. За всю игру вы получите еще около 25 поинтов, не считая увеличения атрибутов другими способами. Рассмотрим зти характеристики подробнее.

STR (сила).

Первичный атрибут для воинов. Высокая сила улучшает вероятность попадания (THAC0) и наносимое повреждение. Она также влияет на то, какой вес сможет нести ваш персонаж и насколько зффективно он способен взламывать замки. За всю игру я ни разу не столкнулся с перегруженностью персонажа, хотя в Baldur's Gate зто было сплошь и рядом. А взламывать замки могут и ваши NPC. Качайте силу ТОЛЬКО в том случае, если планируете быть воином до конца игры.

DEX (подвижность).

Основная выгода от высокой подвижности - улучшение Armor Class. Начиная с DEX 15, вы получите +1 к Armor Class. Помните, что лучший AC зто -10, а худший AC 10. Т.о., +1 означает *снижение* AC. Поскольку с броней в игре напряженка, можно улучшать защиту и за счет повышения DEX. Максимальный бонус составит +6 AC при DEX 24. Не слишком-то выгодно, да и поинты тратятся в больших количествах. Решайте сами.

CON (телосложение).

Большие значения CON дают бонусы повышения HP при каждом Level up. Особенно велики они для воинов. Кроме того, CON влияет на скорость регенерации (по большому счету, регенерация есть только у Nameless One).

INT (интеллект).

От INT зависит количество заклинаний, запоминаемых магом на каждом уровне магии. Для всех персонажей интеллект влияет на количество опций, доступных в диалогах.

WIS (мудрость).

Основной зффект от повышения WIS - увеличение получаемого опыта (XP). Чем выше мудрость, тем быстрее будут расти ваши уровни опытности (Levels). Мудрость также влияет на великое множество игровых ситуаций. В принципе, мудрость – важнейший параметр в Torment.

CHR (обаяние).

Теоретически, харизма должна способствовать вашей силе убеждения в диалогах, но на практике зто мало заметно. Этот атрибут сильно влияет на цены товаров в магазинах. Можно ее вообще не поднимать за всю игру.

Mortuary

Мы находимся на 2-ом уровне Морга. Поговорите с Morte. Возьмите скальпель из шкафа, возьмите его в руку и "прооперируйте" зомби. У одного из них вы найдете ключ от двери. В принципе, можно действовать и более изощренно. "Поговорите" со всеми зомби в зале и среди диалоговых опций появится возможность внимательно рассмотреть вашего собеседника. Воспользуйтесь ею и определите, у которого из зомби есть нужный вам ключ.





Откройте ключом дверь на северо-западе. Выслушайте болтовню Morte и откройте следующую дверь. Обыщите шкафы – найдете амбарную книгу, у которой не хватает страницы. Далее внимательно осматривайте всех зомби, пока вам не попадется экземпляр под номером 1201. У него можно взять записку (если у вас есть скальпель) (250XP). Прочтите ее. Любопытная задачка, верно? Ответ прост – начните загибать углы записки в следующем порядке: правый верхний, правый нижний, левый верхний, правый верхний (т.е. повторите номер зомби – 1201). Получите серьгу (250XP). Ее впоследствии надо будет идентифицировать, и вы узнаете о ее свойствах. Предупреждаю заранее – гораздо выгоднее ее продатв купцам, чем применять.

Побеседуйте с Dhall (человек у огромной книги). Узнаете много интересного о самом себе. Обязательно возвращайтесь назад в диалоге и задействуйте все возможные фразы.

Идите дальше и увидите El-Vene (женщина, занимающаяся препарированием трупа). Попробуйте с ней заговорить и проследите за движениями ее рук. К вам вернется кусочек воспоминаний (250XP). Запомните, что у увиденного вами "во сне" зомби был номер 42. Вот теперь еще раз заговорите с El-Vene. За кого зто она нас принимает? За покойника? Логично... El-Vene попросит вас принести ей Embalming Fluid (можно взять в машинах в юго-восточной части зтого же уровня рядом с лестницей), Needle and Thread (на третьем уровне или же "вытянуть" из одного зомби, шляющегося неподалеку от El-Vene).

Кстати, обратите внимание, что иглами можно восстанавливать здоровье (только для Nameless One и Morte).

Маленький прикол: к югу от El-Vene есть зомби, который никак не может сдвинуться с места. Помогите ему (или толкните) – зомби развалится на куски, а вам достанется интересное оружие – рука зомби.

Переходите в следующий зал и стяните у одинокого зомби листок (зто листок как раз от той амбарной книги, найденной вами ранее).

В следующем зале вас ждет сюрприз. Одиноко расхаживающий туда-сюда зомби на проверку окажется шпионом из Revolutionary League. Если правильно повести диалог (соврать насчет вашего уважения к идеалам анархистов), то шпион поведает вам много интересного и даже даст задание – достать у El-Vene некий ключ. Соглашайтесь.

В следующем зале есть запертый шкаф. Взломайте его с помощью Morte (дайте тому команду "атаковать") и достаньте из шкафа серьгу. Пока что вы с ней ничего сделать не можете, но потом она вам пригодится. Из странных машин возле столов с покойниками достаньте Embalming Fluid и возвращайтесь к El-Vene. Спросите у нее про ключ, и она вам его даст (250XP). Далее отдайте ей Embalming Fluid и Needle and Thread (250XP). После разговора El-Vene начнет ощупывать ваши шрамы. Притворитесь зомби, и получите +1 MaxHP.

Идите к фальшивому зомби. Отдайте ключ (250XP) и получите информацию о месте расположения портала (250XP) и ключе, необходимом для его активации (Bone Charm, есть на 3-ем зтаже в шкафу).

Вернитесь в зал, где брали Embalming Fluid, откройте дверцу и поднимитесь по лестнице на 3-й зтаж. В одном из шкафов лежит Mortuary Sanctum Key. На зтом уровне в шкафах вообще много всего полезного, например Hammer, Crowbar (не выбрасывайте и не продавайте его! Он вам пригодится гораздо позднее в игре) и Bone Charm. Обязательно найдите Needle and Thread, они вам понадобятся. Кроме зтого, обратите внимание на зомби №79 (стоит в самом нижнем круглом помещении). Осмотрите его. Если у вас есть древняя медная серьга (та самая, которую никак нельзя было раньше открыть), зайдите в свой "вещмешок" и поработайте (Use) с серьгой. Вам удастся ее открыть и теперь можно будет продать ее купцу подороже.

В случае, если вас заметят местные Dustmen и захотят поговорить, скажите им, что идете встретиться с Dhall.

Разыщите скелета под номером 42 (вам придется осматривать всех скелетов на третьем зтаже, т.к. "клиент" имеет неприятную привычку бродить по зтажу). Поговорите с ним и сложите руки на груди – скелет откроет "сейф". Ничего особо полезного вы не получите, однако помните поговорку "с миру по нитке – нищему рубашка".

Возвращаемся на 2-й уровень и идем к фальшивому зомби. Попросите его замаскировать вас под зомби. Для зтого нужны Embalming Fluid и Needle and Thread, которые у вас имеются (500XP). Пока вы похожи на зомби, Dustmen не будут на вас обращать внимания, но зато вы не сможете бегать и драться.

Откройте проход на лестницу вниз и идите на 1-й зтаж. Когда напоритесь там на охранника, скажите ему, что вы просто на зкскурсию пришли. Возьмите у зомби в юго-восточном углу книгу Book of Bone And Ash. Теперь в центре зтажа найдите четырех Giant Skeletons. Тщательно осмотрите одного и попробуйте расколдовать (500XP). Начните с warden runes (если у вас есть Book of Bone and Ash, то сравните руны на доспехе скелета с теми, что записаны в книге) (800XP)... Вдобавок вам перепадет сам доспех скелета, представляющий собой Rune of Lesser Warding (маг может выучить с ее помощью заклинание Armor). Повторяем операцию на втором скелете (800XP). Еще Rune of Armor. То же самое будет и с третьим (800XP). На зтот раз имеем Rune of Greater Warding (маг может выучить с ее помощью заклинание Shield).

Закончив со всеми четырьмя скелетами, идем к Northwest Memorial

Arch-lich Vecna и части его тела

Один из самых знаменитых артефактов в AD&D - *Hand of Vecna.* Судя по всему, в игре скрыт еще один артефакт - *Eye of Vecna.* Morte прикалывается над своими спутниками, называя себя *Head of Vecna.* Так кто же такой Vecna и почему его части тела стали магическими?

Vecna был одним из величайших волшебников Вселенной. Он жил в мире Oerth (игровой модуль Grayhawk). Его существование не кончилось смертью - он стал личем (Lich). Столь велика была его сила, что даже боги Oerth не смели ему мешать. Для своего лейтенанта Kas, Vecna сделал ужасающее оружие разрушения - волшебный меч невиданной силы. Этот меч и подсказал Kas'у идею бунта против волшебника. В результате битвы Kas был убит, но магический меч нарезал Vecna на кусочки, в которых сохранилась волшебная сила.

Hall, где видим призрак Deionarra. Говорим с ней, пытаясь узнать что-то о себе (1000XP). Мы вспомнили, как воскрешать мертвых!!! Спросите ее, как выбраться из этого места, и она найдет такой способ - портал (про него-то и говорил фальшивый зомби, находится на X=1428, Y=443) (500XP). Перед уходом она предскажет будущее - нам предстоит встреча с тремя врагами - злым, добрым и нейтральным. Нам предстоит найти некую тюрьму и уничтожить там источник своего бессмертия. Хм... тюрьма? Prison в Sigil или Carceri? Посмотрим, посмотрим... Идем к воротам и просим Soego их открыть, что он и делает (500 XP). Кстати, можно рассказать ему об анархисте, замаскировавшимся под зомби (250XP).

The Hive: Northeastern

Выходим на улицу. В воротах стоит странный парень по имени Pox. Еще один старый знакомый. Он расскажет вам о Sharegrave и о кое-каких ваших привычках в прошлой жизни.

Исследуйте местность.

В одном из домов (Angyar's House) поговорите с Angyar и затем - с Wife-of-Angyar. Она расскажет вам о контракте и пошлет вас к Gravesend.

Загляните в Open Tomb рядом с Angyar's House. Там поднимите с пола записку и деньги (они предназначены тому зомби-шпиону, которого вы встретили в морге). Прочтите записку.

На улице вы встретите несколько dabus. Попробуйте поговорить с любым из них (1000XP).

Прочитайте все сообщения на "The Post" и обязательно просмотрите граффити (500XP). Выньте камень из черепа зомби (250XP).

Найдите Baen the Sender, и он наймет вас для доставки сообщения для Craddock (надо сходить на рынок в районе The Hive: Southwestern).

Поговорите с Death-of-names и с Quentin - узнаете, для чего нужен обсидиановый обелиск (на северо-западе). Там же вы найдете Ser'Tai и она наймет вас отомстить трем chaosmen, называющим себя "Starved Dog Barking". Психи, наверное. Их можно найти рядом со Smoldering Corpse Bar.

Идите в The Gathering Dust Bar и получите задание у Narochj - разобраться с проблемами в Мавзолее... здесь, в Sigil, а не там где вы подумали.

Еще одно задание можно получить у Emoric - найти источник трупов, которые Pharod продает Dustmen. Для этого надо при встрече с Pharod в Buried Willage поговорить об этих трупах.

Здесь же в баре тусуется Mortai Gravesend. Убедите его, что контракт с Angyar противоречит философии фракции (500XP). Получив контракт, идите к Angyar, заступитесь за его жену, и разорвите контракт (750XP). Из благодарности он расскажет вам, где искать Pharod (500XP). Кажется, нам понадобится junk. Его можно взять, например, в Mortuary, в одном из шкафов. Кстати, если захотите попасть туда, говорите охраннику, что пришли повидать Deionarra. Теперь вы желанный гость в доме Anagyr - можете здесь отдыхать.



Рядом с непонятным сооружением стоит Annah. Wow! Но у нее плохое настроение (типичное состояние для tiefling'ов), и на этот раз она к нам не присоединится.

Теперь пойдем работать в мавзолей. Рядом с ним бродит психованная женщина по имени Ingress. Однажды, гуляя по лесу и напевая песенку, она случайно прошла через портал. Бесчисленные попытки вернуться домой довели ее до "порталофобии". Что ж, постараемся найти ей опытного planewalker'a (его можно найти в Smoldering Corpse Bar).

Но вернемся к нашим порталам. Один из них появляется у Мавзолея.

Mausoleum

Поговорите с призраком-стражником и предложите свою помощь в разрешении сложившейся ситуации. Идите по туннелю по периметру карты в юго-западный угол. Там находится вход во внутреннее помещение, где вас поджидает некромант Strahan Runeshadow со своими скелетами. Не обращайте внимание на ходячих мертвецов - бейте самого мага. После битвы вычистите помещение - ценно-

Вступление во фракцию Dustmen

Осмотрите бар и найдите Elmoric. Поговорите с ним и скажите, что хотите вступить во фракцию Dustmen. Когда он вас переспросит, скажите, что он ошибся – вы не хотите вступить во фракцию, а лишь разделяете ее философию. Далее напроситесь на испытания и получите первый квест – помочь Narochj. Поговорите с Narochj еще раз, и вас пошлют разыскивать вора, маскирующегося под Dustman. Вора этого зовут Ash-Mantle, находится он в The Hive: Northwestern. Когда будете говорить с ним, то воспользуйтесь опцией "понаблюдать за его воровскими приемами". Получите дополнительные 1250 очков опыта (только если получили квест от Emoric). За расправу над Ash-Mantle получите 750XP.

Следующее задание от Emoric – поговорить с Awaiting-Death (стоит в правом нижнем углу бара). Поведите разговор так, чтобы он усомнился в правильности своего выбора (вам придется совершить на его глазах попытку самоубийства – это убедит парня, что вы – бессмертный и говорите правду). Вернитесь к Emoric. Выберите любой вариант ответа – это не имеет значения (250XP).

Следующее задание – поговорить с Sere the Sceptic (она стоит у стойки бара рядом). Ее надо тоже убедить в непрочности ее веры (500XP).

Последнее задание – найти Soego. Он находится в подземелье Dead Nations Catacombs. Когда вернетесь к Emoric с вестями о Soego (выбор одного из двух вариантов рассказа о его судьбе не имеет значения), получите 2500XP и возможность присоединиться к фракции Dustmen. Соглашайтесь – обретете некоторые преимущества (теперь на вас не нападают мертвецы), новые воспоминания и, самое главное, кое-какие заклинания (среди них весьма ценное на данный момент защитное Shroud of Shadows).

Way of Zerthimon: Dak'kon и его заклинаиия.

Поговорите с Dak'kon об обучении его пути. Используя круг, прочтите рассказы из истории githzerai. Если у вас хватит мудрости (WIS), то за зтими словами вы увидите скрытый смысл, о котором надо рассказать Dak'kon. Вы получите зкспу и новые заклинания. Если ваша WIS недостаточна, поднимите ее соответствующими татуировками.

Circle	WIS	XP	Spell	Special
1	12	300	-	-
2	13	600	Scripture of Steel	-
3	14	900	Submerge the Will	-
4	15	1400	Vilquar's Eye	-
5	16	3000	Power of One	-
6	17	6000	Ballance in All Things	-
7	18	3000+5000	Missile of Patience	-
8	19	6000+20000	Zerthimon's Focus	Dak'kon: +1 STR, +2 CON, +2 DEX

стей там достаточно. Выходим и получаем 2000XP и благодарность местных призраков. Возвращаемся в бар и отчитываемся о проделанной работе - 1000XP и 200 монет.

The Hive: Southeastern

Damsel-in-Distress nonpобует заманить вас в засаду - будьте внимательны к деталям. 500XP! Поговорите с местным "зеленым" - Mourns-for-Trees. Он расскажет вам о Fell - единственном dabus, не работающим на the Lady of Pain. Зайдите в Fell's Tatoo Parlor и купите татуировки - пока что единственную броню для Nameless One. Здешний ассортимент будет пополняться по ходу игры в зависимости от выполненных квестов. Хозяин заведения что-то знает о происходящем, но говорить не хочет. Однако он кое-что расскажет о ваших татуировках.

Идите в Smoldering Corpse Bar. Поговорив с Mochai, Alais и Ilquix вы мало что узнаете (кроме background'a), зато там же вы можете найти еще одного PC - Dak'kon (githzerai fighter/mage) (500XP). При первой же возможности научитесь его магии.

Кроме как о магии, с Dak'kon можно будет впоследствии поговорить еще и о городе Sigil. Если у вас высокий показатель мудрости (21 и выше), получите 500XP.

Поговорите с Mercykiller patron - узнаете кое-что о Red Death и, возможно, об одной из своих прошлых жизней. Barkis узнает вас и пообещает отдать назад ваш глаз за 500 монет. Можно поторговаться. 1000XP! Воспоминания улучшают ваши умения обращения с оружием.

Странное существо по имени "О" - еще один старый знакомый, который, однако, не собирается делиться информацией. Drusilla может рассказать вам об огненном человеке - Ignus. Потенциальный PC! Еще два ваших старых друга обитают здесь. Это пара black abishai - Aethelgrin и Tegar'in. Ну и странных же друзей приобретал Nameless One в прошлых жизней!

Ebb Creakknees даст вам еще одну порцию информации об искомом Pharod. Рядом с ним стоит полупрозрачный planeswalker Candrian. Расспросите его о путешествии на Negative Material Plane и получите Negative Token, который поможет вам почти в самом конце игры. Расскажите Candrian об Ingress. Отправляйтесь к ней и пошлите ее к Candrian. Вернувшись к нему, получите Ingress' Teeth – оружие для Morte (750XP). Зубы зти необычны тем, что им можно "приказать" (зайдите в Inventory, сделайте правый щелчок на зубах и "Use") поменять сущность. Прикажите зубам стать волшебными (Enchanted Weapon), теперь Morte сможет сражаться со всеми противниками (на некоторых врагов, тиna wererat, обычное оружие и зубы Morte не действуют).



Alley of Dangerous Angels

Первым делом вам предстоит разобраться с местной преступностью, а именно с несколькими бандитами и их главарем Rotten William.

Некто Blackrose предлагает выбрать сторону Good, Evil или Neutral. Ваш выбор определит очередность заданий на убийство лидеров двух враждующих группировок. Впрочем, одного из них вы уже прикончили. 1500XP! Идите к Krystall и сообщите ей о кончине Rotten William. 1500XP! Она пошлет вас разобраться с Blackrose. 1500XP!

В сгоревшем здании тусуются маги и некто Rauk. Он попросил принести три кольца из его тента. Золотое кольцо спрятано в одном из тентов, серебряное - в другом, а бронзовые - выпадают дождем из дохлых бандитов. Относим кольца и наблюдаем резню и появление Lim-Lim. 500XP! Rauk потерял старых друзей и приобрел нового, мы же приобрели кучу шмоток. Мертвым магам они уже не нужны.

Здесь же вы найдете разрушенный храм и его единственного обитателя - Aola. Хотите стать последователем мертвого бога Aoskar? Я не захотел. В противном случае вы можете "познакомиться" с the Lady of Pain и попасть в Player's Maze. Это не слишком страшно. Выбор остается за вами.

Player's Maze

Тут вам придется побегать по лабиринту. В точке (X=3343, Y=350) вы найдете Brimstone Hammer и журнал. Представьте весь лабиринт в виде часового циферблата. Идите к арке на 4:00 и войдите в нее. Вернитесь к ней снова и опять войдите в портал. Он перекинет вас к арке на 7:00. Войдите в нее. Вот вы и выбрались.

The Hive: Northwestern

Здесь вы встретитесь с collector Mhult и с воином-пацифистом (!) Porphiron'ом. Последний попросит вернуть его ожерелье (necklace). Воры тусуются у западной стены Smoldering Corpse Bar. Скажите им, что ограбленный ими чудак принадлежит к могущественному религиозному ордену, члены которого уже ищут их. Если запугивание удастся - получите ожерелье и 500XP. Блефаните (Bluff) еще разок – 250XP. Теперь можете спокойно ввязаться в драку и перебить троих бандюг ради принципа и очков опыта. Верните полученное ожерелье хозяину (1000XP). Он может научить вас нескольким weapon proficiency.

Зайдите в the Flophouse. Его хозяин, Arlo, попросит вас избавиться от Nestor'а. Этот псих уйдет сам, как только получит свою вилку (fork). Вилку стоит поискать у One-Ear. Отдаст ли он ее добром? Нет! А его мнением никто и не интересуется. Вилку отнесите Nestor'у. 500XP! Сообщите об уходе Nestor'а Arlo. 500XP! Теперь вы можете всегда отдохнуть здесь.

Mar попросит вас передать ящик (в нем сидит fiend) Ku'atraa. Идите в Ku'atraa's Warehouse. Вид ящика не понравится получателю посылки, и он сбежит. 250XP! Идем искать Brasken в юго-западную часть. Конечно же, он - в Brasken's Kip. Он откажется брать ящик, но расскажет кое-что о нем и посоветует отнести этот проклятый Moridor's Box его к Shilandra. 250XP! Направляемся к Shilandra's Kip. Волшебница посоветует отнести ящик в Cathedral к священнику Aola. С его помощью закончится история странствий проклятого ящика. 1000XP! Можно украсть у священника Moridor's Gem. Теперь надо найти Mar'а и сказать ему все, что я о нем думаю. Его можно найти севернее того места, где вы впервые его встретили. Он прячется в тени.

The Hive: Southwestern

Я поговорил с Githzerai townperson и тот (видимо на него повлияло присутствие Dak'kon'а) снизошел до общения. Он рассказал о том, что Vermin Control Office дает награду за хвосты cranium rats. Идем туда. Перед дверью здания стоит Creeden и продает з... хм... сами увидите. Phineas T. Lort XXXIX покупает хвосты крыс по одной монете за штуку. Тут в игре глюк. Он не распознает, что у меня есть больше одной штуки на продажу. Таким образом, весь процесс становится невероятно нудным. Кстати, если вы спросите его о том, как он очутился здесь... эффект будет необычным ;) . Заднюю дверь можно открыть, например, выкрав ключ у хозяина. А можно просто спросить у хозяина при повторной встрече, чего он так боится. Он даст вам ключ и задание – убить wererat. Никаких проблем – просто заходим и выносим товарища. Учтите, на wererat действует только магия и магическое оружие.

В этой части the Hive можно встретить нескольких Hive Merchant, продающих разнообразные товары. У одного из них можно купить свитки с заклинаниями, а у другого всевозможные деликатесы. Там же вы найдете Craddock'а. Передаем ему сообщение и получаем задание найти Jhelai неподалеку от Smoldering Corpse Bar. Его можно найти прямо перед входом в заведение. 250XP! Теперь сбегаем к Baen в северо-восточную часть The Hive. 500XP! Возвращаемся с отчетом к Craddock. 500XP!

Исследуем дальше. Можете сыграть с Gaoha в кости. Тут все зависит от вашей удачи и от save/load :) . Поговорите с Ash-Mantle. Нетрудно догадаться, что он - вор, выдающий себя за Dustmen. Старая Meir'am тоже узнает вас, и кое-что поведает о ваших бывших спутниках. Вы сами можете напроситься на поиск tombstone для Crier of Es-Annon. Идите к Death-of-Names и пропишите имя погибшего города на Dustmen Monument. 500XP!

Reekwind поговорит с вами об именах и о пользе безымянности и попросит помощи в снятии проклятья.

Ragpicker's Square

Один из collectors, Nodd, попросит найти его сестру Amarysse, которая находится где-то в The Hive. Она прогуливается у северной стены Smoldering Corpse Bar. Она передаст для Nodd немного денег. 750XP!

Yellow-Fingers потребует отдать череп (Morte). Это была его последняя ошибка, хотя от него тоже можно узнать местонахождение Pharod. Ratbone за некоторое вознаграждение поможет вам сменить класс на Thief (если вы это действительно хотите). Sharegrave отправит вас выяснить источник бесконечного числа трупов, которые продает Pharod. Для этого расспросите при встрече Pharod'а (750XP).

В точке (X=1395, Y=2496) находится вход в жилище мага Jarym. Ему нужен рубин для завершения заклинания. Moridor's Ruby подойдет. 500XP!

В центре находится Midwife's Hut, где живет местный лекарь - Old Mebbeth. У нее можно подлечится, снять проклятие или прикупить/продать соответствующий товар. Она же может помочь вам стать магом. Первым делом она пошлет вас к торговцу на Marketplace. 500XP! От него вы направитесь к Mourns-for-Trees. Заставьте семя расти. 500XP! Возвращайтесь к Old Mebbeth. 500XP! Поработайте над растением. 750XP! Ага. Это не последнее задание - опять идем на рынок - "забирать белье из стирки". Поговорите с Giskorl. 500XP! Возвращаемся. 500XP! Новое задание (сколько можно!) - найти Kossah-Jai. От нее идем к Meir'am. Oops! Сначала надо найти емкость для чернил. Опять на рынок. *Этот рынок меня просто достал!* С покупкой возвращаемся к Meir'am и получаем желанные чернила, которые и относим Old Mebbeth. 1000XP! Теперь можно стать магом. Советую приносить ей чернила только после получения нового уровня – иначе при смене класса пропадет некоторое количество очков опыта. Так я стал магом :) . 5000XP! Кстати, один момент – по правилам AD&D, после смены класса вам придется некоторое время довольствоваться при очередном level-up своего мага прибавкой всего только 1 HP. Так будет продолжаться, пока уровень мага не достигнет того уровня бойца, который был



у Nameless One перед сменой класса. Т.е. если вы сменили Fighter 6-го уровня на Mage, нормальная прибавка HP начнется у мага только с 7-го уровня.

Чуть выше Midwife's Hut есть вход в дом. Сам дом окажется пустым, а вдобавок – из него не будет выхода. Не паникуйте, через минуту-другую придет Vlask с двумя приятелями и будет вам предлагать купить ключ для выхода за деньги. Убейте этого гада, получите ключ (голубую сферу) и свиток с заклинанием adder's Kiss.

Идите в северо-западную часть зоны к арке. Если у вас есть junk - откроется портал к Trash Warrens.

Trash Warrens

Да... Не слишком-то теплый прием нам оказывает местный комитет по встрече. Перебейте всех, и сходите подлечиться к Old Mebbeth. В точке (X=3269, Y=1087) находится портал, который приведет вас к небольшой кучке ценностей (только если у вас есть ключ – дохлая крыса). Там есть примерно три сотни монет, Club of Nettles, Sadistic Frame и свиток с заклинанием Magic Missile.

Идя на юго-восток, вы наткнетесь на кучу охранников под предводительством Bish. Скажите ему, что идете к Pharod (1200XP). Спускайтесь в люк.

Buried Willage

Oops! Где это мы? Зайдите в Seamstress' House, и Marta вытащит из ваших кишок волшебное кольцо. У нее же можно купить замечательную "вставную челюсть" для Morte.

Uhir попросит принести его нож из катакомб. Продайте лишние предметы в Quint's Shop.

Ku'u Yin попросит вернуть ему "имя и номер", которые украла Radine. Уговорите ее избавиться от бремени "второго имени". 250XP! Верните имя его хозяину. 2500XP!

Идите в Pharod's Court. Pharod пошлет вас в катакомбы за некой бронзовой сферой, на которую он обменяет нужные вам сведения. Идите к воротам и поговорите с Barr.

Weeping Stone catacombs

Здесь обитает много всякой нечисти, но особенно выделяются на общем фоне cranium rats, известные так же как vishkar - глаза и уши бога illithid'ов Ilsensine. Каждая по отдельности крыса не представляет особой опасности, но, собравшись вместе, они образуют коллективный разум, способный кастовать тем сильнее, чем больше крыс. Соответственно надо избегать их больших скоплений и бить этих существ по одной. Кое-что о них вам расскажет Glyve - каменное лицо. Оно попросит вас принести Decanter of Endless Water и упомянет о парне по имени Chad. Найти этого бедолагу несложно – он, точнее его труп, лежит у входа в Dead Nations Catacombs. Однако поговорить с ним можно только при помощи способности Stories-Bones-Tell, которую вам дадут в Dead Nations Catacombs. Chad попросит вас расправиться с летающими головами – Lesser Vargouilles. Очков опыта вам дадут мало, зато Chad скажет, где конкретно лежит Decanter of Endless Water. Впрочем, найти Decanter можно и без подсказок Chad'a.

В Shattered Crypt вас ждет засада, полтысячи монет и Punch Daggers of Moorin (отличное оружие для Annah). Еще одна засада будет в Crypt of the Embraced. С трупов нападавших необходимо снять scrolls of Ball Lightning. Покойник Gris расскажет, что спрятал свое сокровище рядом с домом Ojo (хм... я его так и не нашел). Пройдя через тучу крылатых монстров войдите в Crypt of Dismemberment. Остерегаясь множества ловушек, пройдите по нему до Trapdoor to Under-Chamber. Возьмите с тела отрубленную руку. Ага! Это же ваша собственная рука! Ее надо отнести Fell'y.



Dead Nations Catacombs

Сдайтесь. Поговорите со старым знакомым Soego. Обыщите все ящики. Dak'kon взломает запертые. Поговорите с Acaste, лидером ghouls и Hargrimm the Bleak, лидером скелетов. Skeleton Merchant продаст вам несколько свитков с заклинаниями. Stale Mary, zombie научит вас новой special ability – Stories-Bones-Tell. 3750XP! Среди обычных упырей есть один Knifed Ghoul. Предложите ему крысиные хвосты, и он отдаст вам Uhir's knife. 600 XP!

Найдите Doubtful Skeleton, поговорите с ним на тему "быть или не быть" и идите к Soego. Тот пойдет разбираться со скелетом. Откройте Metal Slab и узнайте страшную тайну Soego. 2000XP! Сообщите об этом Hargrimm the Bleak. 3750XP! Поговорите с ним еще раз, и он согласится на вашу аудиенцию с Silent King, если вы вычистите помещение от cranium rats. Идите к завалу в западной части и уничтожьте стаю крыс. Лучше всего направлять ваших PC на разных крыс. По отдельности они слабы. Ключ к победе - быстро снизить их число. Возвращайтесь и доложите об успехе. 3750XP! Теперь вас отпустят. 7500XP! Спросите у Hargrimm про бронзовую сферу, и он покажет вам вход в Drowned Catacombs.

Warrens of Thoughts

Это альтернативный способ попасть в Drowned Catacombs... Перед входом в данную область вас встретит пара Wererats, с трупов, которых надо взять wererat skull.

Попав во внутрь, познакомьтесь с Mantuok. Представьтесь посланцами от Soego и потребуйте встречи с Many-as-One. На аудиенции убедитесь в том, что ваши мысли не читают. Согласитесь найти слабое место Silent King.

Более "прибыльный" с точки зрения набора очков опыта способ: при встрече с Mantuok скажите, что ничего не знаете о Many-as-One. Mantuok телепортирует вас в темницу. Поговорите со стражниками через запертую дверь и убедите их выпустить вас (напирайте на непомерное "я" Mantuok'a). Получите за это более 3000XP. Далее зачистите все подземелье и навестите Many-as-One (вход к ним расположен на севере). Теперь с вами будут говорить довольно злобно, но это можно понять – сколько крыс мы уже ухлопали! Тем не менее, квест победить Silent King вам дадут.

В Dead Nations можно вернуться вместе с Annah и украсть у Hargrimm the Bleak его Dead Nations Key. Как только вы откроете дверь в тронный зал, на вас нападут все мертвецы. В зале возьмите череп и возвращайтесь к Many-as-One. Крыски попробуют раскрыть ваш разум. 7500 + 2000 + 1000 + 1000 = 11500 XP!

Drowned Nations Catacombs

Где же здесь сфера? В западной части подземелья, охраняемого тучами Lesser Vargouilles, на полу лежит Decanter of Endless Water - пожарная машина в миниатюре. Дойдя до Sealed Passageway, вы найдете Bronze Sphere на трупе. Теперь Nameless One должен войти в Tomb. Перед этим освободите побольше слотов его inventory - там, на трупах есть кое-что ценное. Войдя в Tomb, идите по коридору. Вас телепортируют в одну из трех боковых комнат. Возьмите ключ в саркофаге. Идите в коридор. Попасть в исходную точку можно только посмертно - встаньте под молнию. Повторите операцию, пока не окажитесь в центральной комнате. Прочтите надписи на всех панелях и нажмите их. "Не доверяй черепу?" Что это значит? Откроется саркофаг с последним четвертым ключом. Последний бросок приведет вас в "камеру хранения". Возьмите все и идите в портал. Попросите Morte еще раз прочесть ВСЕ татуировки. 1000XP!

Возвращаемся к Glyve. 5000XP! Теперь мы должны найти Nemelle в Clerk's Ward. Но сначала надо завершить наши дела в деревне. Отдаем нож Uhir'y. 5000XP! Идем к Pharod'y и отдаем сферу. 15000XP!!! В разговоре пригрозите ему рассказать Dustmen о его укрытии, и он вернет ваши вещи. 1000XP! К вам присоединится Annah (tiefling fighter/thief). Поговорите с ней о том, что она нашла на вашем трупе, и ей придется вернуть вам кольцо. И где она его прятала?.. Несмотря на протесты Annah, зайдем к Fell. Попросите Dak'kon переводить. Спросите о татуировках на отрубленной руке. Вы увидите, что Dak'kon кое о чем умалчивает. Убедите его рассказать правду. 750XP! Спросите его о ваших четырех спутниках. Заканчивайте разговор и идите в Open Tomb. Спросите у Dak'kon о четырех спутниках. Задайте вопрос о нем самом. 3000XP! Вы вспомните о том, как спасли ему жизнь. 6000XP! Спросите об имени лучника. 3000XP! Идите в Mortuary и найдите там, на первом этаже Zombie 331. Используйте на нем Stories-Bones-Tell. Это и есть лучник Xachariah. Поговорите с ним о прошлом и получите Xachariah's Heart (minor artifact).

Идите к нарисованной двери, и Annah поможет ее открыть.



Tenement of Thugs

Перед тем, как идти сюда, следует заучить заклинания массового поражения, бьющие по площадям. Здесь будет много врагов, сосредоточенных в одном месте. Оставьте пока что без внимания первый этаж - проходим его насквозь к лестницам. Идите по лестницам на самый верх. Там надо убить местного мага. Annah входит в тень и бьет гада в спину (backstab). Тут прибегают однопартийцы и добивают волшебника ногами. С его еще теплого трупа берем Tenement Key. Идем вниз и устраиваем кровавую баню местной шпане. Снижаем Armor Class одного из бойцов до -10 при помощи соответствующего Charm. Он открывает дверь и стоит в проходе. Тем временем враги сжигаются магией.

Среди бандитов, кажется, был кто-то нейтральный. Может, мне это показалось? Скорее всего, попал под горячую руку, а точнее под Ball Lightning... С поля боя берем Small Red Key.

Выходим в дверь и попадаем на...

Alley of Lingering Sighs

Зайдите в домик. Там вы увидите мертвого dabus. Примените на нем свою способность говорить с мертвыми. 1000XP! Идем к воротам на юго-востоке, открываем их и... узнаем еще кое-что о себе. Сама Аллея просит избавить от dabus. Поговорите с ним. 11500XP! Далее, Аллея попросит обратить изменения, которые сделал dabus. Для этого у вас должен быть Hammer (лежит рядом с мертвым dabus) и Crowbar (который вы таскаете еще со времен пребывания в Mortuary). Подправляем аллею в двух местах. 16250XP!

Lower Ward

О, нет! Morte украли! Содержимое его inventory теперь аккуратно лежит на месте похищения. Теперь бегом во Wrecked House! Спускаемся вниз и говорим с Lothar о пустом Tomb. 30000XP! Даем взамен Morte череп Soego (череп Silent King тоже подойдет, если он у вас есть). 15000XP! Спросите Morte о его способностях, и он расскажет о новой - Skull Mob. Lothar наконец-то поведает вам о причине бессмертия Nameless One. Во всем виновата night hag Ravel Puzzlewell. Наша следующая цель - найти ее.

Отодвигаем скамью и спускаемся вниз. Опять он - Mantuok! Служит двум хозяевам? Надо бы его убить, так за чем же дело встало?

Идем дальше и проходим через портал. Знакомые места, не так ли? Идем к Pharod'y и видим его труп. Берем с него Bronze Sphere и Pharod's Crutch. Направляемся в арку и входим в открывшийся портал. Мы попали в Pharod's Vault. Здесь есть, чем поживиться, но обязательно возьмите Lady of Pain doll. Возвращаемся тем же путем и продолжаем исследовать Lower Ward.

Рядом с The Pawn Shop в некой емкости можно найти pouch.

Заходим к изготовителю гробов. Зомби Dimtree попросит найти его хозяина Sebastion и убедить его отпус-

Mantuok's Book

Дважды в игре мы встречаем мага крысу-оборотня Mantuok. Злые персонажи ПРОСТО ОБЯЗАНЫ убить крысу, дабы завладеть его книгой. Вскрытие показывает, что эта книга ни что иное, как *The Grimoire of Pestilential Thought* - артефакт Зла. С ней можно поговорить. Этот мерзкий предмет имеет два назначения: давать невероятное количество разумно звучащих советов и снабжать своего владельца заклинаниями. Но все в этом мире имеет свою цену, и за каждое из трех заклятий цена будет соответствующей. Помните, что при помощи этой книги Lawful Good может в один момент стать Chaotic Evil!

Blindness - слабое заклинание - малая цена: всего-то капля крови.

Adder's Kiss - заклинание посильнее, но вам придется продать в рабство одного из ваших спутников. Омерзительно.

Power Word, Kill - очень сильное заклятие. Чтобы его получить, придется убить одного из ваших спутников не прибегая к магии.



тить несчастное существо. Расспросите Harmys о его отце и получите новые воспоминания. 500XP! Вам нужны планы Tomb, и единственный способ получить их - разобраться с проблемами в The Warehouse. Идем туда и, на удивление, без проблем получаем Tomb Plans, просто поговорив с Vault of the Ninth World. Не забудьте получить мешок денег - 1123 монет! Возвращаемся к Harmys. 2000XP!

Идем на рынок. Поболтаем с Karina. 2000XP! Попробуем найти ей друга... Идем к Corvus и говорим с ним о Karina. 2000XP! Идем принимать благодарности от Karina. 500XP!

А теперь - шоппинг! На рынке Cinder продает заклинания, он же посоветует обратиться к все тому же Sebastian по поводу шрамов. Anze продает оружие. Aalek торгует магическими шмотками. Паренек Lazlo - настоящий кладезь информации. От него вы узнаете положение одного из порталов - у Осадной Башни. Он же расскажет вам о фракции Godsmen. От него же вы узнаете кое-что новое о Lady of Pain. Опять воспоминания! 500XP!

Выходим на улицу и начинаем знакомиться с местными. Dak'kon положит конец страданиям An'azi. 4000XP! Korur поможет вам совершенствоваться в воинском ремесле (если вы все еще Fighter). Между Kii'na и Dak'kon состоится крупная перепалка, но она научит вас языку githzerai. Поговорите с Dak'kon о Shra'kt'lor (В AD&D-шном монстрятнике этот город упоминается как крупнейший на Limbo - с двухмиллионным населением). Xanthala расскажет вам о предстоящем бое между thokola и abishai. Расскажите об этом Thorp. 6000XP! Вернитесь к Xanthala. 2000XP! Можете попробовать заговорить с Yi'minn, но это закончится крупной потасовкой Dak'kon vs. githyanki. Угадайте, кто победит?

Sebastion согласится рассказать вам, как освободить Dimtree. 4000XP! "Покойся с миром". 4000XP! Sebastion поможет вам избавится от шрамов, если вы освободите его от контракта с green abishai Grosuk. С такими тварями лучше не наговариваться. 8000XP! Возвращаемся к нанимателю, и он выполняет свою часть договора - +2 CHA. 4000XP! Рядом с местом безвременной кончины Grosuk открывается портал в Siege Tower. Огромный голем Coaxmetal предложит вам нехилый выбор классного оружия, и вы сможете пофилософствовать об энтропии. Спросите у него о том, что это за место и, в результате, голем попросит принести ему Portal Cube. После этого вы не сможете ничего у него купить - сделайте покупки заранее!

Trist просит избавить ее от рабства. Поговорите с Byron Pikit и предположите, что искомый документ мог быть уничтожен. 1000XP! Найдите Lenny (он может обучить вас воровству) и пригрозите ему. 1000XP! Спросите его о "бонусе". 4000XP! Идем в the Warehouse и получаем Loan Document и Scroll of Evidence. Первый отдаем Deran, которого можно увидеть рядом с Trist. 4000XP! Опять говорим с Trist. 4000XP! Идем на рынок и отдаем свидетельство Corvus. 2000XP!

У Giltspur можно купить, среди прочего, серьгу +2. Он же пошлет вас в The Print Shop. 6000XP! Теперь надо доставить сообщение для Keldor of Durian в The Great Foundry. Выполнив задание, возвращайтесь. 6000XP! Получите новое - доставить сообщение Barkis, хозяину Smoldering Corpse Bar. 8000XP!

The Great Foundry

Keldor of Durian примет сообщение. Тут я решил попробовать присоединиться к этой фракции. Для этого надо выполнить три задания.

1. Создание предмета. Nadilin продаст вам кузнечные принадлежности за 40 монет. Сорок! Thildon даст кусок руды и расскажет о своей фракции Believers of the Source. От Alissa Tield вы получите разрешение воспользоваться горном и информацию, что Godsmen заняты в каком-то грандиозном проекте. Щелкните на пустом чане. Начните с того, что возьмите руду клещами... Сделайте стилет. 8000XP!

2. Расследование убийства. Поговорите с Alissa Tield и Thildan. Saros даст вам Thildan's Awl. Идите обратно к Thildan. Поговорите с Bedai-Lihn (она на балконе). Вернитесь к Saros, а затем, к Thildan. Вернитесь к Keldor с отчетом. 10000XP! Если вы не выдадите Saros, то поговорите с ним об анархистах. 200XP!

3. Предотвращение самоубийства Sandoz. Идите к апартаментам фактора и отвечайте в диалоге так: 1-1-2-1-2-1-1-1. Сообщите об успехе Keldor. 12000XP!

Теперь можно приносить присягу. 8000XP. Поговорите с Sarossa и попросите изменить вас: +1 WIS. Получите у Keldor знак и идите осматривать секретный проект - огнеметную машину, заказанную baatezu. Поговорите с Bedai-Lihn и скажите, что разочаровались в философии фракции. Это может быть как правдой, так и ложью. Получите от нее задание саботировать работу над машиной. Можете либо сделать это, либо сообщите о саботаже Keldor.

Украдите Godsman receipt у Nadilin и тут же отдайте обратно - получите булаву "The Justifier". Поболтайте с ней (это можно сделать, только взяв ее в руку).

Еще до присяги можно поговорить с Nihl Xandr о Dreambuilder. Для его постройки нужны flesh, blood и bottle. Образец ваших тканей (Dream Vile) возьмет Pestle в аптеке Clerk's Ward после выполнения там квеста. Следующий компонент - birdcage из Siege Tower. Последний компонент - подушка из гроба. Идем к Harmys. Да это просто какой-то поэт среди гробовщиков! Опять проблемы на складе... Идем и получаем Dream Pillow сами. Получаем Dream Key. 16000XP! Открываем запертую дверь и входим... Welcome to my nightmare!

Clerk's Ward

Elaobrande заявит, что у Nameless One нет судьбы. Вообще нет. Никакой. Она даст вам запечатанный свиток. Не стоит его читать! Clerk's Ward Citizen рядом с Performance Artist расскажет, что беднягу проклял некий маг. Идите к Salabesh the Onyx и узнаете, что артист сам попросил проклясть его.

Aelwyn попросит найти Nemelle. Ее можно найти у бара на юго-западе. Она скажет вам командное слово для Decanter of Endless Water. Скажите ей о Aelwyn. Получите награду +MaxHP. 8000XP! Возвращайтесь к Aelwyn и послушайте еще одну историю из вашего прошлого.

Теперь вы в любой момент можете пойти в Smoldering Corpse Bar и поюзать decanter на Ignus. Вот вам и еще один член партии. 5000XP! Ignus может научить вас нескольким заклинаниям, но цена за это высока: -6 MaxHP. 6000 + 12000 + 12000 + 24000 = 54000XP!!! Если он не захочет гово-

рить с вами, спросите его о "fire and burning". 1500XP!

Зайдите в Art Store, изучите картину Gray Hag of Oinos. 300XP! Расспросите Yvana об этой картине.

Jolmi's Messenger передаст вам сообщение, как не трудно догадаться, от Jolmi. Ее надо искать в Civic Festhall. Я всегда подозревал, что эти sensates не совсем в своем уме. Она просит разрешения *убить вас* за приличную сумму. А, ну и ладно, деньги-то нужны!

Eli Havelock - еще один персонаж, способный поменять ваш класс на Thief. Заплатите ему и получите 12000XP! Если вы действительно решили сменить класс - ищите его в Civic Festhall. Salabesh the Onyx расскажет вам, где искать Jumble Murdrsense, человека, проклявшего Reekwind. Находим его, угрожаем ему и тоже получаем проклятие. Возвращаемся с жалобой к Salabesh. Радостно бежим к Jumble и проклинаем его. 10000XP! Он одумается и снимет проклятие с вас и с Reekwind. 1000XP! Бежим в The Hive к нему и получаем благодарности. 5000XP!

В Curiosity Shop его странная хозяйка Vrischika продает много непонятных предметов. Может быть, что-то из этого понадобится в будущем? Решайте сами:

Экзотический предмет	Назначение
Elixir of Horrific Separation	quest item
Chocolate Quasit	quest item
Fiend's Tongue	quest item
Deva's Tears	quest item
Frost Ale Mug	quest item (optional)
Gorgon Salve	quest item
Yevrah's Ring of Almost Invisibility	+1 AC
Codex of the Inconceivable	1000XP
Monster Jug	Gehreleth 14000XP
Stained Lens	cursed item
Modron Cube	quest item

В центре Clerk's Ward вы найдете заведение под громким названием...

The Brothel of Slating Intellectual Lusts

Его хозяйка - succubus Fall-From-Grace. Поговорите с ней о ваших проблемах. В борделе вы найдете говорящий шкаф, Luis. Вот до чего могут довести соответствующие увлечения! В этой же комнате находим Finam's Book.

Поговорите с модронами об игрушечном модроне, которого вы приобрели в Curiosity Shoppe.

Kinasxi Adder-Tongue может коечему поучить Morte. Yves the Tale-Chaser обменяется с вами историями. 6 x 500 = 3000XP!

Поговорите с Juliette о ее романе. Во что только не ввяжешься ради экспы ;) ! Надо найти Scofflow Penn в Lower Ward. За небольшое вознаграждение (можно попросить скидку) он сделает вам любовное письмо. Теперь идем к Montague в Civic Festhall. Передаем письмо. 5000XP. Соглашаемся с советом Morte. 5000XP. Возвращаемся к Juliette и даем ей ценный совет. 10000XP.

Vivian попросит найти ее "личный запах". Научите Nenny Nine-Eyes злиться. 5000XP! После этого она укажет вам на Marissa. Для нее надо найти Crimson Veil. Kesai-Serris даст кое-какие ключи к этому. Nenny Nine-Eyes укажет на Kinasxi Adder-Tongue. От нее возвращаемся к Nenny Nine-Eyes. Хм... Странно все это. Но есть один подозреваемый. Идем к говорящему шкафу и выбиваем из него Scented Veil. Относим его к Vivian. 25000XP! Она "улучшает" запах Nameless One. +1 CHA. Берем Crimson Veil и относим его хозяйке - Marissa. 25000XP!

Nenny Nine-Eyes посоветует поговорить с Dolora о Ecco. Разговор с Dolora вызовет новые порции воспоминаний. 5000XP! 5000XP! Она пошлет вас к Merriman за "ключами от сердца". А тот в свою очередь потребует стереть его память. В этом нам поможет произведение искусства в Art Store, а именно - Dark Birds of Ocanthus. Но что же с ним делать? Идем к Unfulfilled-Desire в Civic Festhall и говорим с ней. Затем ищем Drunken Mage и рассказываем ему о необычном способе избавления от алкоголизма. Получите Frost Ale Mug. Идем в Art Store и ловим одну из Dark Bird в этот сосуд. Возвращаемся к Merriman. 12000XP. Несем ключи к Dolora. 30000XP! Теперь поговорим с Ecco и пообещаем найти ей голос. Дайте ей Fiend's Tongue и Deva's Tears. 30000XP! Kesai-Serris дочь Ravel?! Ничего себе дела... Dolora даст всем совет - поговорить с Juliette. Она расскажет, что Kesai-Serris и Kimasxi Addertongue - сводные сестры. Теперь вы должны найти handkerchief. Вернитесь к Kesai-Serris и подслушайте ее разговор с отцом. Получите нужную информацию и ключ к порталу в виде капель крови. 40000XP!

Поговорив со всеми проститутками, возвращайтесь к Fall-From-Grace, и она отправится путешествовать с вами. Поговорите с ней о ее имени. 1000XP! В пустой северной комнате есть скрытая дверь, через которую можно пройти на другой этаж.

Able Ponder-Thought пообещает нарыть информацию о вас и о той самой Night Hag.

Зайдите в Apothecary, и там вас ждут не только покупки, но и квест - разделить Pestle Kilnn надвое. Дате ему эликсир. 6000XP! Поговорите с Pestle о лечении - получите 10 Clot Charm.

Идите к The Tailor. Здесь можно купить магическую одежду для Fall-From-Grace и Annah. Стоящий в дверях Malmaner попросит забрать его костюм. Поскольку с нами теперь Lady Grace, хозяин Goncalves отменно вежлив. 8000XP! Но теперь Malmaner нужен другой костюм. У портного есть и костюм Godsmen. Отдаем его заказчику. 6000XP.

Теперь можно немного прогуляться. Удалите из команды Ignus'a. Берем игрушечного модрона aka Portal Cube и производим над ним операцию (это сработает только в Sigil) в следующем порядке:

Left Knee
Left Wing
Right Wing
Right Arm





Limbo: Modron Maze

Поговорите с модроном-привратником и идите по простому лабиринту до Engineering Room. В центре стоит инженер. Оказывается, вы находитесь в действующей модели данжона - с "монстрами", "сокровищами" и "злым волшебником"! Предложите свою помощь в разрешении ситуации, станьте директором. Отдайте команду сформировать лабиринт на повышенном уровне сложности. Идите по лабиринту (рекомендую рисовать схему - заблудитесь). Из монстров вместе с "волшебными предметами", "ключевыми записками" и "полезностями" будут выпадать и разнообразные линзы для модронов и приличные суммы денег. Вам может достаться cursed minor artifact "Optix". Где-то в лабиринте вы встретите Nordom (rogue modron fighter), и он присоединится к вам. 36000XP! Поговорите с ним - море удовольствия! Поговорите о ваших обязанностях Директора и узнаете, что Nordom может находить порталы. В разговоре спросите об его задачах и о том, что ему хорошо бы иметь более мощное оружие. Nordom произведет десяток крутейших "Rule-Of-Three" bolts. Эти болты для арбалета с разделяющейся "боеголовкой"! Вы можете отдать Nordom приказ самосовершенствоваться, поработать над логикой и памятью. 36000XP! +2 INT. Среди горы мусора (побочного продукта апгрейда) лежит minor artifact Enoll Eva's Duplication. С его помощью вы можете выучить новое странное заклинание. Отдайте следующий приказ - стать СИЛЬНЕЕ. 48000XP! +2 STR, +1 CON. Кроме этого, Armor Class улучшится на 1. Поговорите с Nordom о его находках в данжоне, и из очередной кучи мусора вы достанете Fanged Mirror of Yehcir-Eya (invokes Soul Exodus). По неподтвержденной информации, конкретный эффект апгрейда зависит от вашего текущего класса. По этим же сведениям все апгрейды становятся доступными после Ravel's Maze.

Ваша основная цель в лабиринте, как и в любом данжоне, - злой волшебник. Здесь это Rubikon, Evil Wizard Construct. Поговорите с ним, прежде чем убить. На нем вы найдете Scroll of Mechanus' Cannon, Portal Lens и Rod of Modron Might. Юзайте линзу и возвращайтесь в Sigil.

Отнесите Portal Cube в Осадную Башню для Coaxmetal. Получите Entropy Blade.

Undersigil

Здесь вы столкнетесь с омерзительными тварями - Larvae Worms. Бейте их издалека сильными заклинаниями и ставьте впереди группы хорошо защищенного (с самым низким AC) персонажа. Получите 8000XP с каждой особи.

В западной части подземелья вы найдете небольшой склад полезных вещиц, среди которых есть Crimson Sphere Earring и Magnifying Lens. В точке (X=2156, Y=972) вы найдете ящик с Shackles of Light.

В середине северной стены находятся запертые ворота.

Civic Festhall

Хотите вступить в ряды Society of Sensation? Поговорите с Splinter! Не хотите? Как хотите... Можете просто соврать ему и получить доступ во внутреннюю часть здания и к некоторым специальным товарам (там есть scroll of Power Word, Blind). Во внутренних помещениях надо найти волшебника Quell. Он требует с вас шоколад. Дайте ему Chocolate Quasit. 8000XP. Действительно, этот маг-сладкоежка - просто псих! Он продает волшебные сладости. Сладости, с которых можно кастовать заклинания! Спросите его о Night Hag. Советую внимательно следить за последующим диалогом - получите *море* удовольствия :) . Исследуйте Sensory Stones. Зеленый позволит вам пообщаться с самой Ravel. 6000XP! Синий и красный добавят вам информации о прошлом. 2000 + 2000 + 2000 + 500 = 6500XP!

Найдите голову для Merwyn the Headless. Она находится у Thus Boss. 8000XP! Quai-Sai научит вас своему "учению о неуязвимости", что выразится в улучшении Armor Class на 1. Поймете вы его или нет, зависит от уровня WIS.

Ghysis the Crooked прочтет вам занимательную и увлекательную лекцию о Blood War, несмотря на возражения Morte. Лекция пробудит в вас кое-какие воспоминания. 1000XP!

Three-Planes-Aligned прочтет лекцию об alignment и Планах. Death's Advocate расскажет вам о судьбе людей после смерти. Вы можете до смерти напугать его демонстрацией своего бессмертия.

Jander Murdersense наложит проклятие и на вас, если вы с ним поговорите.

Проходим в следующую часть здания. Здесь можно отдохнуть. В одной из комнат лежит КУЧА свитков и других полезностей. Возьмите в шкафу Dodecahedron. Поюзайте его. 5000XP! Теперь нам нужна помощь лингвиста. Fill не может вам помочь, а его мертвый отец - может. Поговорите с урной. Вот вы и вспомнили мертвый язык. 8000XP! Вспомните, что вы убили старого лингвиста. 4000XP! Теперь вы можете прочесть текст. 10000XP! Есть и еще один способ выучить язык Uyo - по заметкам старого лингвиста Fin Andlye's Notes, которые можно стащить у его сына.

В Advocate's Home вы найдете отца Deionarra - Iannis. Забираем наследство - Caleidoscopic Eye, Stone Gullet of L'Phahl the Gross и Godsmen Receipt. 8000XP! Расспросите Iannis о его дочери, Deionarra. Запросите у него наследство 687-KS. Получите письмо, Deionarra's Wedding Ring и Healing Scroll. Покажите письмо Iannis. Расскажите старому адвокату о Sensory Stone с ее памятью в Sensorium. Идите в Civic Festhall и поговорите с Splinter о допуске Iannis в Sensorium. Вернитесь и сообщите об успехе адвокату. 8000XP!

Идем в the Great Foundry. Получаем Unfolding Portal. 40000XP! Юзаем его и попадаем в...

Ravel's Maze

Это странное место находится где-то в Ethereal Plane. В центре его сидит Ravel. Поговорите с ней, но перед этим оставьте своих спутников неподалеку. 90000XP! Расспросите ее о том, кто может знать о местонахождении "смертности". 180000XP! Быстро бе-

гите к партии и принимайте их обратно. Заманивайте монстров за собой и уничтожьте их. Сохранитесь. Возвращайтесь к разборкам с Ravel. Подберите пару артефактов с ее трупа. Рядом с центром зоны можно открыть портал в Secret Garden.

Пора выбираться. Отсюда есть несколько простых путей. Попробуйте попрыгать по порталам, начав с северо-западного.

Curst

Это один из gate-town на the Outlands. В городе карантин. За Grain Silo, там, где охранники избивают местного жителя, лежит Displacer Ring +2. Порывшись в разнообразных ящиках по всему городу, вы найдете Greater Dustman Embalming charm, Serpent Ring, Scent of the Storm и слиток золота.

Roberta попросит убить ее бывшего мужа. Это может сделать harlot assassin из северной части Inner Curst. Впрочем, вы можете сообщить обо всем этом Капитану стражи. Berrog хочет покинуть город и поговорит с вами об этом.

Идем в Blacksmith. У хозяина, Crumplepuch, можно купит (украсть, если финансы не позволяют) несколько образчиков оригинального магического оружия. Направимся в Traitor's Gate Tavern.

Tainted Barse расскажет вам о ключе из пяти частей.

1. Говорим с Marquez. Он отправляет вас в Inner Curst спасать дочь Tainted Barse от работорговцев... которые оказываются офицерами Harmonium! Можно ли верить комулибо в этом месте?! Можно. Этот набор рекрутов действительно напоминает охоту за рабами. Kill 'em, kill 'em all! Говорим с Jasylia и возвращаемся к Marquez. 65000XP!

2. Ищем Kitla. Она требует завещания, из-за которых спорят Crumplepunch и Kester. Оба брата радостно расстаются со своими бумажками. 150000XP!

3. За следующей порцией ключа - к Nabat. Он пошлет вас к Kyse, Dump Caretaker, который расскажет вам о пути в подземелье города. Вход в него располагается на этой самой свалке (X=1540, Y=2200). У Kyse есть проблема - банда под предводительством Wernet. Сам он находится в Inner Curst. Он откажется с вами говорить - возвращайтесь к Kyse и защитите его.

4. Dallon the Bard направит вас помогать An'izius. Он находится в северной части Inner Curst. Получите от него задание и идите к Капитану стражи, которому сообщаете, что Siabha планирует убить An'izius. Dallon даст вам очередную часть ключа.

5. Dona Quisho попросит вас освободить демона Agril-Shanak из Grain Silo в Outer Curst. Идите на второй этаж и встаньте в пентаграмму.



Теперь можно поговорить с Tainted Barse. Так мы попадаем в Curst Underground.

Curst Underground

Ghrist (gehreleth, farastu) проведет с вами увлекательную беседу перед тем как вас сожрать (по крайней мере, он так планировал). Hermit расскажет вам о подземелье и предоставит место для отдыха, а оно вам ох как понадобится! Tek'elach (greater baatezu, cornugon) расскажет вам о Curst и его месте в Blood War. Voorsha пошлет вас убить Ghrist, но в результате вам придется убить и его. Неподалеку от выхода в следующую зону вы найдете Ring of Fire Stars. А следующая зона это тюрьма.

Prison

Тактика борьбы с охранниками проста. Nameless One бежит вперед и выманивает врагов. Когда они собираются в кучу - применяется Fire and Ice. Партия постепенно отходит, отстреливая врагов на расстоянии и добивая в рукопашную. При необходимости возвращаемся отдыхать к отшельнику.

Здесь держат Trias (deva). Вы должны найти его меч. Идите к западным воротам (они откроются).

В Inner Ring в ящике вы обнаружите Dread Bond. В дальнем западном конце кольца вы снимете с трупа убитого стража записку. Прочитайте ее.

В Sanctum вас встретит Cassius (nipperibo). Он предложит вам на выбор три состязания в обмен на меч: силы (победить его в бою), ловкости (украсть у него) или ума (ответить на три загадки). Выбирайте в соответствии с вашим персонажем. Теперь идем к Trias и освобождаем его. 300000XP!

Здесь я случайно обнаружил источник экспы. После разрубания цепей и получения экспы закончите разговор. Заговорите с ним снова и обнаружите, что он до сих пор считает, что находится в цепях. Разрубите их еще раз и получите еще столько же экспы.

Отдыхаем у отшельника и идем к северо-восточным воротам, где откроется портал на The Outlands.

Перед тем как входить в него, просто пройдите мимо в ворота. Вы увидите стоящие в центре пещеры доспехи. Это ваш старый знакомый Vhailor. В разговоре попросите его посмотреть на вас. Вспомните, что это вы заточили его в тюрьму. 90000XP! Признайтесь в преступлении, но убедите его, что вы уже понесли наказание. Не просите Vhailor смотреть на Annah! Будет сложно избежать кровопролития. Попросите его присоединиться к вам. Он будет достойным дополнение для вашей партии: 100% сопротивляемость магии и холоду на дороге не валяются!

The Outlands

Не думайте, что вся территория The Outlands представляет собой пустыню. Просто мы находимся на стороне, обращенной к Нижним Планам. Здесь нас ждет большая мясорубка, а точнее она ждет обитающую тут живность. Покончив с ней, идем к голове огромного скелета - House of Fhjull Forked-Tongue. У хозяина жилища можно набраться странных артефактов и заклинаний. Разузнайте у него о Fortress of Regrets. 350000XP! Вы узнаете, что следующая цель - Pillar of Sculls. Спросите у демона как вернуться из Baator. 100000XP! Fhjull сообщит вам о портале рядом с его домом. Жалкое зрелище - baatezu, вынужденный творить добро!

Baator

"Одно из самых опасных мест во вселенной" (c) Morte. Прорубаясь че-

рез орды демонов, идем к центру карты, а потом на юго-восток. Там находится выход к Pillar of Skulls. Вы можете оставить Morte у этого входа - он до смерти боится этой кучи черепов... из которой с таким трудом вылез в свое время! *Первым делом* спросите у черепов о Крепости. Теперь вы должны вернуться в Curst и найти Trias, the Betrayer. Поговорите с Morte о том, кто его вытащил из Pillar of Skulls. 12000XP! Спросите его о том, почему он все еще путешествует с вами. 12000XP! Morte получает +4 STR, +2 DEX и +2 CON!

На юго-западе находится портал. Помните слова Fhjull об отрезании языка обсидианом?

Carceri

Идем к Fhjull и он рассказывает о портале под ногой скелета. Идем к порталу и попадаем в Curst, а точнее, туда, где он был. *Отдыхаем.* Говорим с Вратами... 3000XP!.. и входим в них.

Город, соскользнувший в Carceri, выглядит отвратительно. Он погружен в хаос. По улицам бегают демоны.

Перед входом в административное здание вам встретится старый знакомый Hermit, который вылечит вас и посоветует уменьшить хаос в городе. Уменьшение хаоса в данном случае означает, в частности, уменьшение популяции демонов... до нуля. Кстати, в городе вы увидите сражение лидеров местных baatezu и tanar'ri. Убейте победителя. Отдохнуть можно в Barracks. В любом случае, одним вам не справится. Вербуйте помощников, проводите просветительскую работу о вреде хаоса. Идите к The Warehouse. Перед ним стоят мародеры. Образумьте их лидера, Jujog. 120000XP! Зайдите на склад и убедите лидера анархистов Ebb Creakknees помочь жителям города. 243000XP! На складе можно найти Magus Shield и Scroll of Cure Critical Wounds. В точке (X=393, Y=288) слева от двери вы найдете Ancient Scroll. Это - *Scroll of Wish*! Вы сможете воспользоваться им, только будучи магом. Пожелать можно следующее:

- Increase Attribute: Выберите параметр (STR/DEX/CON/INT/WIS/CHA), который будет увеличен на 2.
- Full Health: банальное лечение.
- Wealth: 10000 монет.
- Item of Power: Ring of Thex - потрясающее колечко!
- Arcane Knowledge: Scroll of Power Word, Kill; Scroll of Meteor Scroll Bombardment и Scroll of Stygian Ice Storm.

По моему скромному мнению, надо брать либо магический предмет либо заклинания.

Можно зайти к Kester и спасти его. Найдите Hezobol и убедите его присоединиться к сопротивлению демонам. 150000XP! An'izius попросит уговорить судью не казнить его. Скажите судье, что эта казнь только усилит хаос в городе. 225000XP! Вам придется во второй раз спасти Jasylia. 75000XP!

Теперь надо разобраться с виновником этого бардака. Идем в административное здание. Прочищаем себе путь на третий этаж, осматривая все емкости на предмет ценностей. Среди оружия на третьем этаже вы найдете Mark of the Savant (лучше для Вора нет!) и Porphatys Blade (cursed).

В главном зале ожидает Trias. И откуда только такие deva берутся? Лучше всего бить его в рукопашную. Большую помощь здесь окажут заклинания Zerthimon's Focus и Balance in All Things.

Победив предателя-deva, вы получите выбор: убить ли его, когда он поделится ценной информацией (не раньше!)? С его трупа мы снимем меч Celestial Fire и Scroll of Celestial Host, но при этом освобождается Fhjull. Хорошо это или плохо? По всей видимости, убийство Trias предопределяет *плохой* финал игры вне зависимости от вашего alignment'а. Упомянутые ценные предметы можно украсть у ангела перед битвой (перед разговором).



Sigil

Зайдите к Old Mebbeth. Продаем лишнее, делаем покупки (купите *много*, о*чень много* лечилок) и отдыхаем. Следующая остановка - морг. Надо ли говорить, что портал надо первым делом искать в комнате, в которой все началось? 250000XP!

Negative Material Plane: Fortress of Regrets

Поговорите с Deionarra (на юго-востоке) и входите в крепость.

Теперь вам предстоит побегать. Надо оббежать четыре war relic прежде, чем откроется портал. На тени лучше не тратить сил.

Теперь вас ждет встреча с Ignus. Его можно легко убить издалека заклинаниями, потому что в этом случае он, как ни странно не контратакует. Найдите Sounding Stone за одной из статуй. Дотроньтесь до кристалла.

Поговорите с Incarnations. Спросите о Bronze Sphere. 96000XP! Так вот что это такое!!! Сразитесь с Practical Incarnation. +1 INT, +1 WIS. 96000XP! Поговорите с Paranoid Incarnation на языке Uyo. Убедите его слиться с вами +1 STR, +1 CON. 64000XP! Отдохните. Поговорите с Good Incarnation о Первом. 96000XP! Скажите ему, что радовались этой недолгой жизни. +1 WIS. 32000XP!

Примените (use) сферу и получите воспоминания сполна! 2000000XP!!! Теперь у вас есть Symbol of Torment. Поговорите с Deionarra, извинитесь за свои действия, и отправляйтесь на встречу с последним врагом. Врагом?

The Transcendent One

Вам предстоит тяжелая словесная дуэль. Но возможны и другие, не столь кровопролитные варианты. Начните разговор так: (1-1-1-1-1-1-1-1-1). Теперь можно задавать вопросы.

1. Силовое решение. *Его* можно попытаться просто забить, хотя это и невероятно сложно. В разговоре с *ним* попросите воскресить ваших друзей и упомяните о том, что тени получили свободу. При воскрешении Dak'kon получит +1 STR, +3 DEX, +3 CON. 2000000XP! Сделайте ему Level Up. Отправьте всех подобрать экипировку, отвлекая врага. Бейте его заклинаниями девятого уровня (если вы маг). Особенно помогает Celestial Host, который мне удалось применить четыре раза.

В игре есть небольшой баг. Если напасть на The Transcendent One без разговоров с некоторого расстояния, то он не будет атаковать вас. Так его можно спокойно забить заклинаниями...

2. Сила разума. Переходим к "мозговому штурму" (4-1-2-1-1-1-1-1-1-1). Вы можете UNMAKE *его* (2) и умереть вместе с ним. У меня это получилось с WIS 25 и INT 25. Есть и еще одна концовка - вы можете заставить *его* слиться с вами (1). Так вы снова станете смертным. В этом случае вы спасете своих друзей.

3. Сила убеждения. Слиться с *ним* можно еще одним способом - уговорив (2-1-2-1-1-1-1-1-4-1-1-1-1-2-1-1-1-1-1).

Ну, вот и все. Welcome to the BLOOD WAR!

ПЛАНАРНЫЙ ЖАРГОН (PLANAR CANT)

ADDLE-COVE - Не слишком-то дружественный способ назвать кого-либо идиотом. Используется также как существительное.

ANARCHIST - Анархист - еще одно название для члена Revolutionary League.

ANTHILL - Город.

ASTRAL CONDUIT - Астральная труба - червоточина через Astral Plane, связывающая Prime Material Plane и Outer Planes.

ATHAR - Фракция в Sigil, известная также как Lost. Ее члены придерживаются мнения, что не существует истинных powers. Жрецы обычно при встрече велят им проваливать (get lost). См. lost ниже.

BANG AROUND - Слоняться, бездельничать. "Bang around the Cage" - проводить время в Sigil в промежутках между поисками приключений.

BAR THAT - Почти вежливый способ сказать "заткнись" или "не будем говорить об этом". Можно использовать как быстрое предупреждение.

BARMY - Безумцы, особенно те жители Sigil, чье сознание не смогло принять Планы.

BASHER - Нейтральная ссылка на персону, обычно воина или убийцу.

BELIEVERS OF THE SOURCE - Верящие в первопричину - фракция в Sigil, также известная как Godsmen. Они верят, что каждый потенциально может стать богом.

BERK - Придурок, особенно тот, кто ввязывается в дело, о котором он должен был бы получше разузнать.

BIRDCAGE - Камера, тюрьма и все, что сравнимо с ними.

BLEAK CABAL - Фракция, чьи унылые члены считают, что смысла жизни не существует. Они известны как Bleakers, Cabal и Madmen.

BLINDS - Тупики в Mazes, также означают безвыходную, безнадежную ситуацию.

BLOOD - Эксперт, мудрец или профессионал в какой-либо области. Чемпион-гладиатор может быть blood, так же как и практикующий волшебник. Назвать кого-либо blood, означает оказать ему высочайшее уважение.

BOB - Бизнес, основанный на обмане кого-либо.

BONE-BOX - Рот, названный так из-за зубов или клыков. "Stop rattling your bone-box," означает посоветовать прекратить угрожать или хвастаться.

BOX - Бродяга-modron, обосновавшийся в Sigil.

BRAIN-BOX - Так можно грубо назвать чью-либо голову. "Go soak your brain-box" - распространенная идиома.

BUB - Выпивка, вино или эль - обычно дешевая и низкокачественная.

BUBBER - Пьяница, особенно в период "черной полосы". Большинство жителей Sigil их недолюбливает.

BURG - Город, меньший, чем Sigil по размеру или по духу - по крайней мере, как это видят жители Sigil. Остальные так не считают.

CAGE, THE - Клетка - так называют Sigil его жители. Это название получилось из "birdcage" из-за жесткого правосудия в этом месте.

CAGER - Коренной житель Sigil.

CANNY - Умный или талантливый.

CASE, THE - Дом или место жительства.

CELESTIAL - Небожитель - разумное существо, происходящее из Upper Planes: aasimon, archons, eladrin, guardinals и другие.

CENTER OF THE MULTIVERSE - Центр Вселенной - место, которого не существует. Нет истинного центра вселенной. Не имеет значения, где вы стоите - вы в центре мироздания (по крайней мере, с вашей точки зрения).

CHANT, THE - Выражение, означающее новости, местные сплетни, факты о том, что происходит. "What's the chant?" - "Есть новости?".

CHAOSMEN - Прозвище Xaositect'ов.

CHIV - Оружие, обычно что-либо с лезвием.

CIPHERS - Зашифрованные - прозвище фракции Transcendent Order, используемое потому что большинство ее членов не понимают то, о чем говорят.

CLUELESS, THE - Наивные новоприбывшие, обычно праймы. Страшное оскорбление по отношению к планару. Используется и как прилагательное - "clueless berk".

COLOR POOL - Порталы на Astral Plane, открывающие путь на Prime или на Outer Planes.

CONIES - Жертвы жулья.

CONY-CATCHERS - Обманщики, воры.

CROSS-TRADE - Воровской бизнес, что-либо нелегальное или сомнительное.

CUTTER - Лестный термин обращения к кому-либо. Он подразумевает находчивость или отвагу. Это гораздо вежливее, чем назвать кого-либо berk.

DARK - Тайна. "Here's the dark of it" означает "У меня есть секрет, и я поделюсь им с тобой".

DEAD, THE - Еще одно название для Dustmen.

DEAD-BOOK - Книга мертвых. Попасть в нее - умереть.

DEADER - Попавший в книгу мертвых (dead-book) - мертвец.

DEFIERS - Еще одно название для Athar.

DOOMGUARD - Фракция в Sigil, верящая в энтропию и разложение. Их еще называют Sinkers.

DUSTMEN - Одна из фракций Sigil. Они верят, что все мертвы: в той или иной степени. Их так и называют - Dead.

FACTION - Фракция. Одна из 15 философских групп, управляющих Sigil.

FACTIONEER - Член фракции.

FACTOL - Лидер фракции.

FACTOR - Управляющий. Один из высших советников лидера фракции или посвятивший себя фракции. Обычно занимает высокое положение



в фракции и может при определенных условиях стать ее лидером.

FACTOTUM - Посвященный член фракции.

FATED, THE - Фракция, полагающая, что ваша судьба зависит только от вас. Их еще называют Takers или Heartless.

FEEDING THE WYRM - Казнь. Особенно уникальный способ казни, практикуемый Mercykillers.

FIEND – Демон. Общее название baatezu, gehreleths, hordlings, tanar'ri, и yugoloths, но иногда включает и любых разумных существ с Lower Planes (night hags, imps, quasits и т.д.).

FRATERNITY OF ORDER - Братство порядка. Фракция в Sigil, также называемая Guvners. Они верят, что знание физических законов дает власть над вселенной.

FREE LEAGUE - Свободная лига. Фракция, чьи члены живут в свое удовольствие без какой-либо верности другим. Многие считают, что им нельзя доверять, хотя они и отличные наемники. Их называют Indeps.

GARNISH - Взятка.

GATE - Врата. Другое название для портала. Все врата в Sigil обычно зовутся порталами. Обычно этот термин применяется для описания любого вида перемещения между планами.

GATE-TOWN - Поселение на Outlands, в котором есть врата на другой Outer Plane. Каждый план имеет свой gate-town, который часто имеет вид, атрибуты, население, архитектуру и ландшафт, напоминающие соответствующий план.

GHOST - Прайм, посещающий планы при помощи заклинания *Astral Spell*. Из-за того, что физический риск в таком путешествии маловероятен, planars обычно считают его трусливым. Термин "cord babies" также используется, но значительно реже.

GIVE 'EM THE LAUGH - Вырваться из тисков и ускользнуть от кого-либо. Например, ограбить tanar'ri и не быть пойманным.

GIVE THE ROPE - Когда осужденному преступнику не удается ускользнуть от закона. Используется исключительно ворами.

GO TO THE MAZES - Идиоматическое проклятие, означающее "убирайся" с пожеланием всего самого ужасного в будущем.

GODSMEN - Еще одно имя для Believers of the Source.

GRAYBEARD - Мудрец или ученый. Обычно применяется по отношению к стереотипному старому мудрому человеку, но может относиться и к любому ученому интеллектуалу.

GREAT RING, GREAT WHEEL - Outer Planes, часто изображаемые на картах или диаграммах (часто ошибочных) как кольцо. Это и ссылка на их бесконечные размеры, и намек на бесконечность кольца.

GREAT ROAD - Серия перманентных, всегда активных врат, разбросанных по Outer Planes. Great Road связывает все Outer Planes, хотя сами врата так разбросаны, что требуется не одна жизнь для прохождения всей Great Road. Некоторые врата соединены путями, но большинство никак не связаны.

GULLY - Потенциальная жертва жулья, простак.

GUVNERS - Еще одно название для членов Fraternity of Order.

HARDHEADS - Еще одно название для членов Harmonium.

HARMONIUM - Фракция, называемая Hardheads. Их лозунг гласит: "Делай как мы или вообще не делай".

HEARTLESS, THE - Еще одно название для Fated.

HIGH-UP - Могущественный. Может относиться к заклинанию, положению и т.д. Так называется некто со связями и богатством. Factols, например, high-ups. Называть так себя - признак дурного тона.

HIPPED - Посаженный на мель. "Hipping the rube" означает бросить кого-либо через односторонний портал.

INDEPS - Обычное именование членов Free League.

INNER PLANES - Elemental Planes (Air, Earth, Fire, Water), Paraelemental Planes (Ice, Magma, Ooze, Smoke), Quasielemental Planes (Ash, Dust, Lightning, Mineral, Radiance, Salt, Steam, Vacuum), и Energy Planes (Positive and Negative). Это планы стихий и энергий, противоположные планам концепций и мировоззрений.

JINK - Цель для бедных: деньги или монеты. "That's going to take a lot of jink!" означает дорогостоящую отделку.

KIP - Место, где можно провести ночь (обычно дешевое место на ночлег). Также, "to call kip" означает назвать место своим домом... по крайней мере, на какое-то время.

KNIGHT OF THE POST, KNIGHT OF THE CROSS-TRADE - Вор, обманщик, лжец - ясно, что зто не комплимент, за исключением того случая, когда кто-то хочет быть таким.

LANN - Сообщить, информировать. См. "Well-lanned".

LEAFLESS TREE - Виселица.

LEATHERHEAD - Болван, тупой или не понимающий юмора. Используется, чтобы назвать кого-либо идиотом. Употребляется и как прилагательное: "a leatherheaded sod."

LOST - Мертвец. "He got lost" означает, что он не вернется без воскрешения.

LOWER PLANES - Также называемые темными планами или нижними мирами - Abyss, Acheron, Baator, Carceri, Gehenna, Gray Waste и Pandemonium - планы зла. Fiends населяют зти мрачные места.

MADMEN, THE - Еще одно название для Bleak Cabal.

MAZES, THE - Отвратительные маленькие ловушки, которые The Lady of Pain создает для потенциальных диктаторов. Также означает заслуженное наказание.

MARK - Обратить внимание, как в "Spies guard the portal and mark who comes and goes". "To be marked" означает идентифицироваться, как в "That berk was marked as a Guvner."

MERCYKILLERS - Фракция Sigil, верящая в абсолютное правосудие. Их называют Red Death.

MINDER - Телохранитель.

MUSIC - Цена, которую не хотят, но вынуждены платить. Как в "Pay the music, or you'll never find your way out of here."

NAMER - Тот, кто только на словах принадлежит к фракции, не слишком-то служа ее философии



и не посвящая себя ее принципам.

NICK - Напасть, ударить кого-либо. Обычно используется в угрозах. Может также указывать на иной род вреда, наносимого кому-либо - например, кражу как в "I nicked him good, and got his chiv."

OUT-OF-TOUCH - Вне Outer Planes. Например, находящийся на Elemental Plane of Water. Обычно используется жителями Sigil.

OUT-OF-TOWN - Как и предыдущее понятие, используется жителями Sigil и обозначает находящихся на Outlands.

OUTER PLANES - Abyss, Acheron, Arborea, Arcadia, Baator, Beastlands, Bytopia, Carceri, Elysium, Gehenna, Gray Waste, Limbo, Mechanus, Mount Celestia, the Outlands, Pandemonium и Ysgard. Планы представлений, а не стихий.

OUTSIDERS - Clueless primes, которые не знают, что есть что на планах и, особенно, в Sigil.

PARK YOUR EARS - Подслушивать, шпионить или просто внимательно слушать.

PATH - Способ путешествие по планам, требующий физического передвижения. Общеизвестны такие пути, как реки Styx и Oceanus, Mount Olympus, World Ash Yggdrasil, и Infinite Staircase of Ysgard.

PEEL - Надувательство, жульничество или трюк. Часто используется как глагол. Проделать это с tanar'ri обычно очень плохая идея.

PEERY - Подозрительный или настороженный. Таким надо быть при подозрении, что вас хотят обжулить (peel).

PETITIONER - Смертный, умерший и возникший на плане, соответствующем его мировоззрению (alignment) или его богу, без какой-либо памяти о своей прошлой жизни. Его абсолютная цель - слиться с его планом.

PIKE IT - Общеупотребительное универсальное ругательство.

PIKE OFF - Разгневать кого-либо.

PLANAR - Существо, происходящее с иного плана, чем Prime Material Plane. Это живые существа, а не petitioners.

PLANAR CONDUIT - Червоточина, соединяющая два Плана одного плана или (реже) два Плана разных планов.

PLANE-TOUCHED - Планар-полукровка. Потомок родителей планара и прайма. Это понятие включает tieflings, aasimar, genasi, alu-fiends и cambions.

PLANEWALKER - Приключенец, путешествующий по планам в поисках приключений, денег или славы. Обычно означает некоторую дань уважения его способностям, знаниям и опыту.

PORTAL - Проход, позволяющий пройти на (и, возможно, в обратную сторону) другой план. Они всегда окружены арками и требуют ключ. Их так же называют вратами (gates).



POWER – Сила. Бог. Существо невероятной мощи, берущее энергию от тех, кто ему поклоняется и способное предоставлять заклинания своим священникам.

PRIME - Прайм: Prime Material Plane, отдельный мир из Prime Material или кто-либо оттуда.

PROXY - Могущественный слуга power - обычно его бывший смертный слуга.

RED DEATH - Еще одно название для Mercy-Killers.

REVOLUTIONARY LEAGUE - Фракция Sigil, стремящаяся уничтожить все остальные фракции. Их также зовут Anarchists.

RIDE - Приключение, задание или предприятие. Как в "What's the ride today, boss?"

RUBE - Наивный или clueless, но необязательно prime. Иногда применяется ко всем не живущим в Sigil.

RULE OF THREES - Одно из фундаментальных правил вселенной: "все хорошее приходит по три".

SCAN - Смотреть, слушать или узнавать. "Scan this, berk," означает "послушай", "посмотри" или "проверь". "Scanning the chant" - узнавать последние новости.

SCRAGGED - Арест или поимка.

SCREED - Скучная речь или тот, кто ее произносит. В последнем случае означает человека, говорящего без истинного знания предмета, как в "Don't listen to him, he's just a screed."

SENSATES - Прозвище Society of Sensation.

SIGNERS - Прозвище Sign of One.

SIGN OF ONE - Фракция, считающая, что каждый есть центр его собственной вселенной. Их еще называют Signers.

SINKERS - Еще одно название для Doomguard.

SOCIETY OF SENSATION - Фракция, считающая, что жизнь может быть познана и понята. Также известны как Sensates.

SOD - Неудачник, бедная душа. Используется либо для выражения симпатии, либо саркастически.

SODDING - Унизительный термин, используемый для усиления значения. "Sodding idiot" - исключительно тупой berk.

SPARKLE - Алмаз или другой драгоценный камень.

SPELLSLINGER - Волшебник.

SPIV - Некто, живущий сам по себе, нежели имеющий постоянную занятость.

TAKERS - Еще одно название для Fated.

THOUGHT GUILD - Нелестная ссылка на фракцию, используемая теми, кто вообще не верит во фракции.

TOP-SHELF - Великолепный, лучший: "The really top-shelf pubs are all in The Lady's Ward."

TRANSCENDENT ORDER - Фракция в Sigil. Формальное название для Ciphers, верящих, что лучшие результаты получаются в результате бездумных действий.

TUMBLE TO - Понимать, постигать, выяснять.

TURN STAG - Предавать кого-либо или использовать вероломство. "He turned stag" - худшее, что можно сказать о ком-либо.

TWIG - Связать что-либо: "One particular deva twigged to the idea of interfering with the Blood War."

UNITY OF RINGS - Теория о том, что все формирует логическое кольцо или круглую модель некоторого рода, как, например, Outer Planes.

UPPER PLANES - Arborea, Arcadia, the Beastlands, Bytopia, Elysium, Mount Celestia и Ysgard. Планы добра.

VORTEX - Проход между Elemental Plane и соответствующим экстремальным местом на Prime Material. Например, вулкан - Plane of Fire.

WELL-LANNED - Хорошо информированный, со связями. Имеющий большое число друзей, союзников и информаторов.

WIGWAG - Разговор.

XAOSITECTS - Фракция в Sigil. Их обычно называют Chaosmen, что хорошо описывает их точку зрения.

YAWN, THE - Состояние скуки.

Дмитрий Кротов

FIFA 2000: полезные советы

Вот мы уже вовсю играем в FIFA 2000 от легендарных EA Sports. Играем и в очередной раз понимаем, что спортивные симуляторы от заокеанской команды – лучшие в своем роде. FIFA 2000 бесцеремонно врывается в различные Internet'овские top'ы, где, я уверен, с легкостью продержится далеко не на последней позиции до выхода следующей серии.

Ну, да ладно – не мое зто дело расхваливать EA Sports. Передо мной стоит задача рассказать о том, как легче "выжить" в зтой игре, как научится достойно бороться с сильными клубами и, наконец, как громить грандов европейского футбола на уровне сложности World Class.

Итак, я представлю вашему вниманию хинты, которые (я надеюсь) помогут одолеть любого оппонента.

Нюансы управления

Для начала разберемся с управлением. Стало традицией (нельзя назвать ее хорошей), что в серии FIFA от EA Sports самому перенастроить управление невозможно. Вот и приходится нам придется в очередной раз терпеть зти приставочные пережитки.

Управление, как и в FIFA'99, десятикнопочное. В идеале, конечно же, нужен джойстик, но "по просьбам трудящихся" мы разберем управление на "клаве".

EA Sports установили следующие настройки управления в нападении:

"A" - навес
"S" - пас
"D" - удар
"Q" – пас "на ход"
"W" – ускорение
"E" – остановка мяча под ногой

Левые *Alt & Ctrl* – финты (их четыре, в зависимости от того, "долго ли, коротко ли" вы держите зажатой кнопку). Также зтими клавишами подкручивается мяч при розыгрыше стандартных положений.

Space – выбор IGM (1,2 или 3) и смена позиций игроков во время выполнения "углового".

Esc – выход в меню.

В защите зти клавиши действуют так:

"A" – подкат
"S" – смена игрока
"D" – отбор мяча
"Q" – не задействована
"W" – ускорение
"E" - жесткий подкат

Левый *Alt* – групповой отбор мяча

Левый *Ctrl* – искусственный оффсайд

Space & Esc – имеют те же функции, что и в нападении

Когда мяч в воздухе:

"A" & "S" – пас головой

"D" – пас головой (при однократном нажатии) и удар "через себя", если нажать несколько раз, пока мяч в воздухе

Мяч у вратаря:

"A" - выкинуть мяч руками
"S" & "D" – выбить с ноги
"Q" – опустить мяч на землю (взять в руки)

Ну вот, с управлением разобрались, теперь займемся собственно игрой.



Нападаем

Gameplay FIFA 2000 почти не отличается от FIFA'99, но появились кое-какие дополнительные особенности. Самые большие изменения, пожалуй, произошли в Team Management.

Появилось огромное множество различных расстановок игроков. Например, схемы с подключениями защитников и полузащитников очень хороши (я юзаю только их).

Возможность настроить отдельно игру команды в обороне, середине поля и нападении.

Возможность самому выбирать схемы построения в IGM 2 & 3.

Множество нюансов игровых схем отдельно для атаки (attacking style), обороны (defensive style), а также настройка длины паса (passing reference) и зонной (zonal) или персональной (man to man) игры в защите.

Хотя, честно говоря, *большинство настроек не оказывают должного влияния на игровой процесс. В принципе можно играть с любым противником по схеме 4-4-2 или 4-3-3*, поставив "ползунок" attackin' – defensive на середину, и побеждать.

Кстати, в FIFA 2000 вы уже не сможете поставить в нападение пятерых игроков и "выпороть" кого угодно, максимальное количество нападающих равно трем.

Появилась "стрелочка" у игрока с мячом, "оценивающая" целесообразность (проходимость) паса. Это довольно полезная штука, постарайтесь чаще обращать на нее внимание (особенно для вратаря).

К чему привыкнуть очень сложно, так зто к уродской "стрелке" при выполнении "стандартов" - регулировать по ней силу и направление удара намного неудобнее, по сравнению с FIFA'99.

В FIFA 2000 возможны пасы и переводы "верхом" - ваши игроки будут часто выигрывать "второй зтаж" (если зто не штрафная площадь соперника). В штрафных площадях, я думаю, вам

Уже очень скоро.

В феврале!

Выйдет спецвыпуск по культовой игре

НАШЕГО ПОКОЛЕНИЯ.



Внутри Navigator Q-Zone:
Все о Deathmatch'е во всех трех Quake'ах;
Рекомендации игровых сенсеев;
Команды консоли;
Стратегия дуэлей, тимплея и мяса;
Описание всевозможных модификаций;
Выделка шкур;
Создание уровней;
Путеводитель по компьютерным клубам;
Лучшие Кланы Мира;
Словарик квакера;
Стратежные советы;
Черный, фирменный юмор.



CD Который должен иметь каждый квакер.

Все, что вы хотели узнать о сетевом квейке, но боялись спросить.

СПРАШИВАЙТЕ В ФЕВРАЛЕ.

вряд ли удастся достичь уровня компьютерного мастерства в игре головой.

Самое же действенное средство для "вскрытия" вражеской обороны – это быстрый пас. Если привыкнете следить за "стрелкой проходимости передачи" (во сказал) и при этом быстро пасоваться, то вам не будет равных, и, может быть, вы даже не станете использовать финты. Впрочем, финты – это отдельный разговор.

По моему опыту, самым используемым приемом в FIFA'99 среди играющих на "клаве" был Hurdle (когда игрок как бы подпрыгивает с мячом). Почему? Потому что он выполнялся кнопкой "Q". Но этот трюк помогал лишь уйти от подката, а другими финтами (владельцы gamepad'ов поймут меня) можно было обыграть всю команду. Это в FIFA'99.

В рассматриваемой игрушке присутствуют все финты, кроме одного, оставшегося в FIFA'99. И все они выполняются исключительно Ctrl & Alt (не-е, Delete-а не будет :)). Исключением может с натяжкой считаться лишь новая фенька от EA Sports, которая "висит" на клавише "E" – Shielding. Это остановка мяча под подошвой. Не такой уж и действенный финт, но, если с его помощью держать мяч под ногой и при этом вращаться вокруг своей оси, то можно кое-чего достичь.

Но, я считаю, что самый полезный из финтов – это 360 Spin, т.е. оборот с мячом на 360 градусов. С его помощью можно уйти даже от 3-4 защитников, при условии выполнения его с ускорением. Он очень хорош при получении мяча: принял передачу на ускорении – финт и снова ускорение, а дальше пас или опять финт. Здорово!

Оставшиеся два приема (уход с мячом в сторону и перекидка через себя) не очень действенны, так как выполняются они довольно медленно.

Вообще-то (как это не грустно), краткая схема в FIFA 2'K укладывается в весьма примитивную формулировку, которую я называю "три паса – гол": вратарь опускает "кожаную сферу" ((с) В. Уткин) на землю, далее следует пас на фланг защитнику, затем вдоль боковой линий полузащитнику (если надо – финт), дальше - передача нападающему, снова финт, обводка вратаря или удар с угла в градусов так 65-75 (80% гол).

Ударить можно, воспользовавшись тремя клавишами: "D" (удар в ближнюю или, что реже, в дальнюю "девятку"), "S" и "Q", когда мяч летит низом в дальний угол (только не забывайте указать направление – если жать просто вперед, как при ударе "D", то игрок "бессовестно" выбьет мяч за линию ворот). Вратарь может и отбить мяч, но ваш игрок, набегающий с другого фланга, с удовольствием добьет его.

Хотя, так не интересно. Вполне возможен следующий вариант: пас в штрафную и удар (при получении мяча в борьбе всегда жмите на "D" – мяч останется у вас, но если нажмете еще раз, то – "разрядите обстановку".

Прикольно поиграть на фланге с полузащитниками противника, мучая их короткими поперечными передачами туда-сюда. При желании и сноровке можно докатить мяч от одной штрафной до другой. При приближении по флангу к чужим воротам можно навесить, лучше, если в штрафной будет численное преимущество ваших игроков. Хотя можно сделать Through Pass ("Q") и использовать потом "D" – кто-нибудь да нанесет удар по воротам.

Возможен и прорыв через центр, но тогда центральный нападающий должен быть быстр и техничен, потому что при приближении к чужой штрафной ему надо будет или "намотать" троих или его скорее всего "срубят". Не забывайте также про то, что даже, если вы играете за сборную Аргентины '86, а ваш соперник – команда, занимающая





предпоследнее место в норвежском :) чемпионате, то защитник-норвежец (да простят меня жители этой славной страны) будет иметь перед именитым нападающим устрашающее преимущество в скорости и неоднократно догонит того, пытаясь "срубить". Выход – пас назад, уход в сторону, (который также делайте всегда перед тем, как отдать передачу, чтобы она не была перехвачена) или финт.

Я писал выше, что можно вполне обойтись схемами 4-4-2 и 4-3-3, но я не могу не уделить внимания игре от обороны со схемой 5-4-1 с подключающимися защитниками. Установите в настройках ползунок в положение Defensive, поставьте Counterattack, и вы поймете всю прелесть игры от обороны: нападающий на грани офф-сайда, здорово подключающиеся хавбеки и защитники... и вдруг защитная схема перерастает в штурм вражеского бастиона, который может длиться и несколько минут. В то же время вы имеете "непроходимую" оборону. Это также одна из самых действенных и интересных схем в игре.

Теперь о расстановке, противоположной описанной выше – 3-4-3 в атакующем стиле. Эта схема, как вы понимаете, хороша в нападении. Переход от защиты к атаке очень быстр, на ворота противника обрушивается и линия нападения, и полузащиты, а иногда даже подключившиеся защитники.

Если вы хотите грамотного подключения игроков средний линии поля и защиты, то вам поможет своевременный пас назад. Но не забывайте про офф-сайд. Недостаток этой схемы, естессна, большее число "дыр" в обороне.

Далее – схема, наиболее часто используемая в футболе, 4-4-2. Это как бы нейтральная расстановка ("ползунок" Attacking – Defensive для заурядной команды лучше оставить посередине). Форвардов здесь следует расположить в линию, а в полузащите, мне кажется, необходимо использовать схему "креста" с подключающимися хавбеками. За счет подключений вы получаете довольно мощное нападение. В центре же имеете очень хорошую поддержку, благодаря двум, играющим друг под другом полузащитникам. Центр также важен в защите, где идеальна схема с либеро. (Хотя, если Вы любите искусственный офф-сайд, то лучше расположить защитников в линию). Такое построение (4-4-2) обеспечит вам неплохое нападение при очень приличной обороне.

Стандартные положения

При "стандартах" можно воспользоваться одной из трех hot keys (A, W & D) для паса игроку, обозначенному данной литерой. (Видимо, разработчики знали, что пользоваться их "стрелкой" - это мука :)).

Когда исполняете "свободный (штрафной)" вблизи вражеских ворот, попробуйте закрутить мяч до упора и перекинуть "стенку", ударив в полсилы. Ваш форвард, стоящий за "стенкой" с удовольствием воспользуется возможностью садануть по вратарю, а заодно и по воротам. По крайней мере, вы заработаете "угловой".

"Свободный" удар можно также выполнить, навесив в штрафную. Но головой забить гол нелегко. Гораздо лучше проходит пас низом на свободное место или в сторону вашего игрока, стоящего, как правило, чуть впереди и сбоку от штанги, на углу вратарской площади.

При выполнении "углового" со схемой с тремя нападающими – жмите "A"(hot key), а потом постоянно на "D" – каждый второй удар через себя (!) станет голом.

Когда в нападении играет один или два человека, то очень хороший вариант - пас с "углового" на свободное место – кто-то из ваших наверняка окажется у мяча первым.

Попробуйте подачу на ближнюю штангу низом (помните FIFA'99 – 90% гол) здесь это тоже иногда проходит.

Можно просто навесить в середину штрафной – попробовать ударить головой (ох, нелегко :( ).

Возможен вариант, когда вы разыгрываете мяч с ближним, далее следует "острый проникающий" пас в центр штрафной.

Защита

Перво-наперво – поставьте в Marking Style – Man To Man. Персональная игра в защите гораздо плотнее и более подходит для группового отбора (но "вне игры" получается хуже).

Стоит сказать, что самое опасное для ваших ворот – это "угловой". Бороться с этим можно (хотя, можно ли?), нажав одну из hot keys (буква над игроком соперника), и нажимая потом постоянно на "A" или "D". Тогда игрока соперника окружат трое ваших и будут пытаться "вынести" мяч из штрафной. Шансы - где-то 50/50.

При выполнении противником "свободных" ударов постарайтесь подвести игроков, шатающихся без дела где-то далеко на флангах, поближе к возможной траектории полета мяча. Ну и не забывайте про hot keys.

Когда "враги" выбрасывают мяч из-за боковой линии, сразу атакуйте игрока, получающего мяч подкатом ("A") или обычным отбором ("D"). В девяти случаях из десяти мяч будет вашим.

Очень неплохой "хинт" от EA Sports это Ctrl & Alt в защите. Посмотрите на схему нападения соперника, и, если там стоит длинный пас, а еще лучше - контратака в Attacking Style, то искусственный офф-сайд – ваш лучший друг. Умело используя этот прием, можно "подвесить" 6-7 из 10 атак противника. Жаль, что нельзя использовать Ctrl & Alt одновременно, так как Alt (групповой отбор) вещь полезная почти всегда. Одно но: этими вещами не стоит злоупотреблять, когда играешь с сильными командами, чтобы избежать "дыр" в обороне.

Если форвард команды соперника убежал (например, не получился искусственный офф-сайд), то бегите за ним до самой штрафной, он подустанет, и вы смело "косите" его в штрафной, перед самым ударом – вероятность того, что будет "пеналь" где-то 20%.

Наверное, это не все советы, которые можно дать по FIFA 2000 от EA Sports. Но одно я знаю точно: даже, если использовать то немногое, о чем я рассказал выше, можно выиграть у самого именитого соперника с разницей голов эдак в пять. Плюс ваш личный опыт и интерпретация, и вам нет равных на арене EA Sports!

Буду рад выслушать ваши замечания, советы и др.

Мое мыло: krot@id.ru.

3D Ultra RC Racers

Чтобы использовать коды введите их во время гонки.

sticky – повышенное сцепление с трассой для всех машин

slippery – пониженное сцепление, как на льду

turbo – скорость машины удваивается

ghost – все машины полупрозрачны

hitme – агрессивные компьютерные водители

moon – пониженная гравитация

heavy - повышенная гравитация

Actua Soccer 2

В основном экране пишите:

bigdaddy – огромные игроки

bilbobaggins – крохотные игроки

brianclough – игроки похожи на Brian Clough

Age of Wonders

Cheat Mode

Запустите игру с параметром beatrix. Для этого отредактируйте ярлык к игре. Например, C:\AoW\aow.exe beatrix.

Во время игры нажмите [CTRL] + [SHIFT] + [C] чтобы использовать эти коды:

gold – 1000 золотых

mana – 1000 кристаллов маны

fog – включить/выключить туман

spells – открыть все заклинания

win – выиграть уровень

lose – проиграть уровень

freemove – бесконечный ход

towns – сделать своими все независимые города

research – открыть все заклинания

Airline Tycoon

atmissall – все миссии

donaldtrump – добавить денег

expander – увеличить летное поле

mentat – включить всех помощников

winning – закончить миссию

runningman – люди ходят быстрее

famous – улучшить репутацию

Arsenal

eureka – все открытия

cresus – миллион долларов

koweit - горючее

maggy - металл

babyboom - люди

Carnivores 2

Во время игры напечатайте [debugup] для входа в режим отладки. После этого в верхнем правом углу экрана будут показываться ваши координаты, а динозавры не будут замечать вас, пока по ним не выстрелить. Во время режима отладки вам будут доступны следующие комбинации клавиш:

[CTRL] – бежать быстрее

[SHIFT] + [S] – медленные движения

[CTRL] + [N] – длинные прыжки

[SHIFT] + [T] – показать FPS

[TAB] – карта

Для этих комбинаций debugup не обязателен:

[SHIFT] + [L] – летать

[SHIFT] + [F] – включить/выключить туман

[SHIFT] + [M] – включить/выключить 3D объекты

Crusaders of Might & Magic

Во время игры нажмите [ENTER] и вводите коды (знак (-) должен стоять перед всеми кодами):

-embiggenme – режим бога

-crazyguy – все заклинания и мана

-whoah – режим полета (левая кнопка мыши – быстрее, правая – медленнее)

-uberload – переход на случайный уровень

-showfps – показать FPS

-calcfps – посчитать FPS

-debug – показать информацию отладчика

-3dnow! – включить/выключить поддержку AMD's 3DNow!

-cswire – включить/выключить ландшафт

Curse of Ra

Коды уровней:

2 - FNFWPM
3 - SIELPO
4 - HLGKEP
5 - TUSFTQ
6 - YOEGPE
7 - GOKELM
8 - SUETXR
9 - OGLJBF
10 - ODETJK
11 - JWUTSF
12 - LVTHGE
13 - WOGKFB
14 - ODKEHF
15 - KODJEL
16 - ODPGKE
17 - FSPGFS
18 - KKOEPJ
19 - KEGKWO
20 - WGKEWO
21 - JKGEJP
22 - FEGKYY
23 - GKEDCB
24 - ZWZGEI
25 - LPJEFT
26 - VEGELM
27 - KEWOGE
28 - CWWZGE
29 - VJDWCO
30 - PEMMFX
31 - PNZYFT
32 - LLGKKK
33 - IUVXQB
34 - SFMMJL
35 - UFTOVT
36 - QVTOVT
37 - VNMJIQ
38 - MJIQNV
39 - XTYHBR
40 - XXTYYY
41 - BHBHBH
42 - FNFLPQ
43 - MJLVPZ
44 - SBDSBD
45 - JLTUFK
46 - SFETBE
47 - SFEOPX
48 - FNFQPI
49 - NSFQVT
50 - LELENA

Der Korsar

Откройте файл с сохраненной игрой шестнадцатеричным редактором и замените число по смещению 1EA52H на FF FF FF. Теперь у вас 16700000 золотых.

Earthsiege 2

Начните игру с параметром - SPRUNKKNOWN (большими буквами) в командной строке. Теперь используйте комбинации клавиш для активации соответствующих функций:

[Alt] + [Up] или [Down] – послать Herc на 12 метров в соответствующем направлении

[Alt] + [Left] или [Right] – развернуть Herc в соответствующем направлении

[Alt] + [Ctrl] + [N] – взорвать врага

[Alt] + [S] – включить/выключить AI

F.A. Premier Football Manager 2000

Добавьте следующие параметры в ярлык. Например, C:\Program Files\EA SPORTS\FA Premier League Football Manager 2000\footballmanager2000d.exe /fastbuild777 /alwayswin777.

/fastbuild777 – быстрая постройка

/nolimit777 - нет ограничений по деньгам

/nosackwarnings777 – нет предупреждений от клубных боссов

/alwayswin777 – ваша команда всегда побеждает

/alwayslose777 – ваша команда всегда проигрывает

/sacked777 – потерять работу

Genocide: Remixed Edition

Нажмите [TAB] и пишите в консоли:

god – режим бога
fps – показать FPS
give [item] – получить [предмет]
Список предметов:
rocketl
minigun
nailgun
pulserifle
health
armor
ammo1
ammo2
ammo3

Half-Life: Opposing Force

Начните игру с параметром -dev -console -game gearbox. Для этого отредактируйте ярлык к игре. Например, hl.exe -dev -console -game gearbox.

Теперь в консоли можно вводить следующие коды:

impulse 101 – все оружие и патроны
/god – режим бога
/noclip – ходить сквозь стены и летать
/map xxxx – переход на карту xxxx
/give weapon_X – получить оружие X, где X это:
GRAPPLE
KNIFE
PIPEWRENCH
EAGLE
M249
SNIPERRIFLE
DISPLACER
SHOCKRIFLE
SPORELAUNCHER

Harley Davidson: Race Across America

Коды не работают в режиме тренировки. Для использования впишите их вместо своего имени. Если все сделано правильно, то вы услышите звук газующего мотоцикла. Чтобы ввести несколько читов не нажимайте ввод, а, удалив чит, вводите новый или свое имя. После этого жмите ввод.

hedgehog0 – разрешает коды
nogas – неограниченное горючее
classic – мотоцикл 1956 KHK

Indiana Jones and the Infernal Machine

Для активации чита нажмите [F10] и пишите в появившемся окне:

taklit_marion on – режим бога
urgon_elsa – все оружие

Labyrinth of Light

Коды уровней:
1 - 0180854400
2 - 0124061436
3 - 0001564540
4 - 0116129760
5 - 0337216760
6 - 0670755100
7 - 0622656474
8 - 0144419184
9 - 0490839620
10 - 1137029855
11 - 0195832962
12 - 0021147399
13 - 0223215104
14 - 1435947270
15 - 0096832545
16 - 1634959200
17 - 1329909957
18 - 0080731294
19 - 0234168704
20 - 0096101376
21 - 0084079436
22 - 0565369545
23 - 0369527410
24 - 0766105110
25 - 0016824452
26 - 0069661248
27 - 0807523290
28 - 0428282252
29 - 0330949960
30 - 0640228371
31 - 0121568714
32 - 0919748875

Loopz

Коды уровней:
1 - XTBQ
6 - JRNP
11 - LSFH
16 - ZMWK
21 - BCQX
26 - DGPR
31 - KXQC
36 - BZKG
41 - GNPW
46 - VJLF

Overdrive

Коды уровней:
25 - 92018902
50 - 97943401
75 - 73654930
100 - 16136595
125 - 89628556
150 - 42925501
175 - 58465605
200 - 71088981

Planescape: Torment

Чтобы посмотреть все ролики откройте текстовым редактором файл Torment.ini и найдите секцию [Movies], отредактируйте ее, чтобы она выглядела так:

[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1
CURSTD=1
OUTLANDS=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
ARRV_IGN=1
T1ENTER=1
T1ABSORB=1
FINALE=1
CONFLAG=1
T1DEATH=1

Star Trek: Hidden Evil

Вводите коды во время игры для активации соответствующей функции:

kirk – басконечное здоровье
spock – пропустить уровень
bones – добавить Hypospray в инвентарь
scotty – все ключи и карты доступа

SWAT3: Close Quarters Battle

Во время игры нажмите [SHIFT] + [~] чтобы открыть консоль, затем вводите:

iamleet - выполняете все задания и выигрываете миссию
johnwoo - замедляет игру
swatlord - режим бога для всей команды
biggerpockets - бесконечные патроны
casual - команда без штанов и курток
doubleshot - оружие стреляет быстрее
nc17 - поврежденные части тела больше кровоточат
noshades - в ночных миссиях будет дневное освещение
hotstuff - подозреваемых сложнее убить
justin - подозреваемые никогда не сдаются
rabies - крысы сходят с ума, когда в них стреляешь

Любым текстовым редактором откройте файл swat.cfg в директории игры и измените строку “shootgoodguys=1” на “shootgoodguys=0”. Теперь ваши выстрелы не могут повредить вашей команде.

Tomb Raider: The Last Revelation

Пропустить уровень: встаньте лицом точно на север. Войдите в инвентарь и посмотрите на компас, если он не “прозрачный”, то попробуйте встать еще раз. Перейдите в “Load Game”, зажмите [H] + [E] + [L] + [P], потом отпустите. Закройте инвентарь, чтобы перейти на следующий уровень.

Бесконечные предметы: встаньте лицом точно на север. Войдите в инвентарь и посмотрите

на компас, если он не "прозрачный", то попробуйте встать еще раз. Перейдите к маленькой аптечке, зажмите [G] + [U] + [N] + [S], потом отпустите.

Все оружие: работает только после бесконечных предметов. Закройте инвентарь. Опять откройте инвентарь. Перейдите к большой аптечке, зажмите [W] + [E] + [A] + [P] + [O] + [N] + [S], потом отпустите.

Ultima 9: Ascension

С помощью текстового редактора откройте находящийся в игровой директории файл default.kmp. После строки [Cheat Commands] добавьте следующие:

alt+shift+g = toggle_avatar_invulnerable
alt+shift+h = pass_one_hour
ctrl+shift+h = unpass_one_hour
ctrl+shift+s = sunrise_sunset
alt+shift+m = pass_one_minute
ctrl+shift+m = unpass_one_minute
alt+shift+s = toggle_sun
alt+shift+w = toggle_wind
alt+shift+c = toggle_storms
alt+shift+F = toggle_avatar_fast
ctrl+shift+F = toggle_avatar_fly

Затем запустите игру и вам будут доступны следующие опции:

[Alt] + [Shift] + G - режим бога
[Alt] + [Shift] + H - переводит часы на час вперед
[Ctrl] + [Shift] + H - переводит часы на час назад
[Ctrl] + [Shift] + S - включает восход и закат
[Alt] + [Shift] + M - переводит часы на минуту вперед
[Ctrl] + [Shift] + M - переводит часы на минуту назад
[Alt] + [Shift] + S - включает солнце
[Alt] + [Shift] + W - включает ветер
[Alt] + [Shift] + C - включает шторм
[Alt] + [Shift] + F - ускоряет Аватара
[Ctrl] + [Shift] + F - режим полета

Unreal Tournament

Коды работают только в сингле. Откройте консоль клавишей [`] и напишите:

iamtheone – включить режим кодов
god – режим бога
loaded – все оружие
allammo – все боеприпасы
ghost – ходить через стены
fly – режим полета
walk – обычное перемещение
killall [class] – убить всех врагов конкретного типа
playersonly – останавливает время, для разморозки - введите еще раз
behindview 1 – вид на игрока со спины
behindview 0 – обычный вид
open [mapname] – перейти на любую карту
summon [item] – получить [предмет]

Список предметов:
WarHeadLauncher
Enforcer
DoubleEnforcer
Minigun2
PulseGun
ShockRifle
SniperRifle
UT_BioRifle
UT_Eightball
UT_FlackCannon
Chainsaw

Virus 2000

Коды вводятся во время игры:

CHEATSEQ – включить все коды
HHROQTAT – оружие
CCHASERQ - починка
TERHSRER – пропустить уровень
HERHSORE – пройти уровень
QHEROEST – пройти все уровни



МОНИТОРЫ Scott®
МОДЕЛЬНЫЙ РЯД



Scott 570M 15" 0.28 1280 × 1024@60Hz 50-120 Hz OSD MPR II	$159
Scott 570 15" 0.28 1280 × 1024@60Hz 50-120 Hz OSD TCO-95	$165
Scott 772 17" 0.28 1280 × 1024@60Hz 50-120Hz OSD TCO-95	$228
Scott 795 17" 0.25 1600 × 1280@75 50-150Hz OSD TCO-99	$267
Scott 995 19"0.26 1600 × 1200@75Hz 50-150 OSD TCO-95	$410
Scott TFT 15" Multimedia	$1075

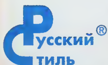
** Даны ориентировочные розничные цены*



ПАРТНЕРЫ

Москва		Компания Лион	(4232) 225-700	**Иркутск**	
Flake	(095) 236-9860	**Воронеж**		Рэвэр	(8462) 204-000
NIX	(095) 216-7001	Риан	(0732) 777-556	**Смоленск**	
Вентура	(095) 361-9884	Информсвязь - Черноземье	(0732) 533-553	Новая Цефея	(0812) 552-332
Клондайк	(095) 979-2174	ФинАрт	(0732) 533-553	**Сыктывкар**	
Теле - Сервис	(095) 482-0160	**Н. Новгород**		"Эльф"	(8212) 291-084
Техмаркет Компьютерс	(095) 723-8130	Апекс-А	(8312) 783-855	**Тверь**	
Компания ЭР-Стайл	(095) 904-1001	Биоком	(8312) 466-743	Визард	(0822) 423-333
Владивосток		**Нарьян-Мар**		**Ульяновск**	
ГЕГ-Центр	(4232) 220-369	Центр Инус	(81853) 239-25	Ультрамарин	(8422) 411-141

Мы ищем дилеров



Москва, Звездный бульвар дом 21, 1 этаж
телефон: (095) 797-5775 (6 линий), 215-5701 факс: (095) 215-2057
оптовый отдел: 797-5790 (4 линии)
www.rus.ru; www.russtyle.ru; E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru

Центральный сервисный центр компании Zulauf International в России, странах СНГ и Балтии:
service@scott.ru



www.scott.ru

В НОВОЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ



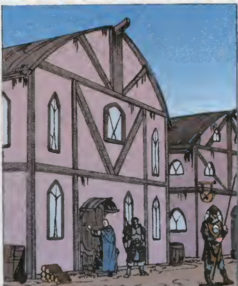
ШШШ.ИАМ.НЕТ

RED студия

Конфликт


Ничего не имею против того, чтобы погостить пару деньков у твоего папаши. К тому же нам по дороге.
Я уже давно собирался его навестить, но меня постоянно преследовали всевозможные приключения. Я думаю, тебе понравятся плюшки по его особому рецепту.


Ты уже в десятый раз о них рассказываешь. А эти приключения липнут к таким как мы как мухи к... меду... И, похоже, они снова нас нашли.

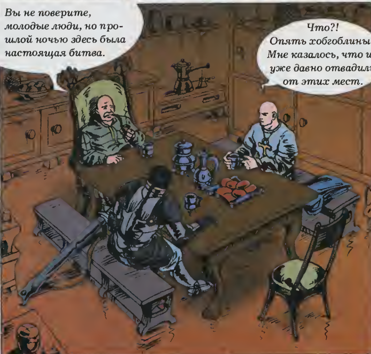



О! Кого я вижу!


Папаша! Твои мозги еще не перегорели!? Мы пришли забрать всю твою еду! Начнем с плюшек.


Ха-ха! Сынок, разве я не говорил, что страсть к сладкому самая главная в жизни! Вот ты и старика навестил!


Уважаемый Ламар, а что происходит в городе? Мы видели сожженные дома на окраине. Было сражение?

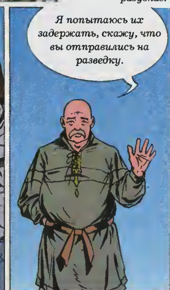

Вы не поверите, молодые люди, но прошлой ночью здесь была настоящая битва.
Что?! Опять хобгоблины? Мне казалось, что их уже давно отвадили от этих мест.


Да нет, это наши соседи - эльфы. Решили, видимо, отомстить за какие-то обиды тысячелетней давности, о которых они одни помнят. Уж не знаю, какая собака их могла укусить.

Если бы эльфы решили напасть на людей, это бы выглядело не так.
Эльфы?! Странно, ты ведь хорошо знаешь их правителя. Вы даже приключались вместе.

И мне это кажется странным. Но в городе народ не очень образованный. Говорят, что раз эльфы живут столетиями и старческий маразм у них должен быть немерянный.

Смотрите. В городе собирается ополчение. Грядут проблемы, если мы что-то не предпримем.
Ты должен поговорить с Главой города. Нельзя так взять и напасть на эльфов, ничего не разузнав.

Ил, дела плохи. Нам стоит поторопиться.

Я попытаюсь их задержать, скажу, что вы отправились на разведку.

Интересно, как нас встретят...

Стойте, люди! Еще шаг и вы умрете.











Сценарий - Александр Володкович

Графика - Ал

Продолжение в следующем номере

Цвет - Ли

Vladimir "Panther" Pavlovsky
vladpsy@chat.ru
Лидия Павловская

У игры неженское лицо. Было. Когда-то "Нашим" девчонкам посвящается

Некоторое время назад, мне пришло сообщение по E-mail, в котором было сказано примерно следующее: "Почему играют мальчишки - понятно (очень крутое, знаете ли, заявление...), а почему играют девчонки?". И дальше задавался провокационный вопрос: "смогешь?". Откровенно говоря, не люблю такие вопросы, во-первых, потому, что моя мужская сущность тут же требует только одного ответа: "всяко смогу!". А во-вторых, потому, что в подобных вопросах вечно кроется подвох. Тем не менее, тема обозначена: "А почему девчонки играют в компьютерные игры?" Все, дорогие коллеги мужики, влипли, нет у нас последнего убежища, и там достали.

Дума первая: "Легенда о бесполом геймерстве"

(звук выстрела)
- Тихо! Чапай думу думать будет.
Петька, ординарец Чапаева

На миг представьте себе: профессор Плейшнер... тьфу ты! Опять фоном "мгновения" идут! Настройтесь заново, итак: обычная небольшая комната, у окна стоит стол, на котором львиную долю пространства занимает 486-й агрегат со всевозможными блямбами и накорпусной живописью. Ночь. С утра надо идти на учебу (славные времена, когда игры были великими, а компьютеры – по одному на курс). Вполне здоровая (психически) девушка смотрит на экран, где кучка непонятно откуда взявшихся огров крошит в капусту парочку посланных в разведку человеческих мечников... Вопли доносятся очаровательнейшие. И вдруг, на фоне всего этого гама: "Ну, это нечестно! Моих солдат убивать!". Огры, да смилостивятся боги над вашими душами, ей-ей, мне вас жалко.

Сменим картину: обстановка без изменений, оборудование идентичное. За компьютером сидит я (молодой, симпатичный, в меру упитанный) и упорно добивает засевшего в домике сектоида. В этот момент... (непереводимая игра слов + местный фольклор + определенное знание экзотических языков)... из-за угла выползает кибертанк и всаживает в спину человеческому солдату разряд плазменной пушки. "Черт! Танк ...ов! Получай, железка инопланетная!", - доносится из-за стола.

А теперь вопрос на засыпку: и чем же картина 1 отличается от картины 2? Если объективно, то кроме сопровождающей события лексики и пола испытуемых... Да ничем оно не отличается! Что я играю, что любой другой человек. Белый, серый, зеленый, какая разница каковы ее/его первичные половые признаки, прошу прощения за терминологию!

Деление геймеров на лиц мужского и женского пола представляется нам некорректным (конкретно тупым – прим. перев.), так как нет каких-либо доказанных зависимостей (умничает – прим. психиатра) между половыми признаками и выбором играть/не играть (я знаю, что ничего не знаю, но другие не знают и этого. (с) Сократ). В животном мире склонность играть присуща обоим полам. Люди также играют, несмотря на пол (и возраст). Другое дело, что игры отличаются друг от друга по направленности, содержанию и другим характеристикам. Проще говоря: какая разница, кто ты, парень или девушка, бабушка или дедушка. Играют и первые и последние. Причем играют потому же, почему и все (см. предыдущие трактаты). Какая разница, кто тебя только что сделал в сетевой игре? О! Пацаны заворчали, что, стыдно, когда девчонка спокойно разделывает вас под орех, хотя до этого уверенность в собственной неуязвимости была непоколебимой? А это уже, ребята, закоренелость предрассудков. Давно доказано, что в определенных условиях женщина оператор способна вести большее количество целей. А в компьютерной игре мускульная сила – не главное! Как посмотрю на свою жену, устраивающую разборки с "сапером" – страшно и завидно одновременно. Ну не врубаюсь я так, как она, в эту игру! Или вот еще примерчик: M&M 6/7 – все нормально, и вдруг она говорит: "Давно нам не встречались...", - буквально за следующим углом будет стоять *это*, заминированный сундук или любая другая пакость! Это не интуиция, это предвидение! Понятия не имею, как это у нее получается. Женщины, наверное, лучше чувствуют эмоциональную атмосферу игры, и это позволяет им лучше жить в мирах игр, даже не жить, а идти на некий зов.

В игре встречаются не два представителя разных полов, а две независимые уникальные личности. А, следовательно, нет смысла говорить о том, что мальчишка при любых условиях сделает девчонку в любую игру. Не стоит нарываться! А то потом еще откачивать после нервного шока придется. С другой стороны... если девчонка (в достаточной степени пропитанная духом феминизма-суфражизма-ленинизма) утверждает, что одной левой кнопкой крысы положит на коврик любого мужика в любую игру... это тоже лечить надо, причем радикально. И первый и второй случай являются типичным проявлением психологической защиты. Если я не могу ничего противопоставить аргументам моего противника, значит, он сам дурак. Комплекс неполноценности, однако. Классическая мужская/женская глобальная идея о собственном превосходстве. Как специалист утверждаю: не от хорошей жизни появляются такие идеи: если меня кинула девчонка – все они такие (естественно существует и полностью аналогичная этой женская теория в фольклорном изложении). Отсюда и появляются утверждения типа: "да они вообще не знают с какой стороны клаву топтать", и тому подобное.

Главный постулат теории: нет женских и мужских геймерских свойств. Есть просто геймеры.

Дума вторая: "Фемининости/ мускулининости посвящается"

Не знаю, известно ли вам, что в каждом мужчине есть значительная доля женского, а каждая женщина несет в себе частицу мужчины? Если нет, то знайте – это действительно так. Хотя бы на генетическом уровне. Только вот каждый мужчина старается запрятать это в себе куда поглубже, считая такое поведение недостойным. Только бесполезно, все равно оно пробьется. У женщин дела обстоят точно так же. Девчонка, которая гоняет в футбол вместе с ватагой пацанов – типичный пример. Только женщины, наоборот, подчеркивают в себе эти качества. Все это проявляется и в играх. К примеру, одним из расхожих мифов о том, как играют женщины, является представление о том, что женщина старается выиг-

рать красиво. Согласен, есть такая партия, партия любителей выиграть красиво. Только мужчин в ней не меньше. Стремление красиво победить характерно, скорее, для людей с определенным характером и уже опытным, уверенным в себе игрокам. Они иногда проигрывают из-за этой особенности своего игрового стиля, однако, их победы запоминаются надолго. Они играют маневром, а не грубой силой. Даже если в ход идет та самая грубая сила, то она идет красиво (психическую атаку в "Чапаеве" помните?) Кстати, есть у меня один знакомый, так вот, в Warcraft 2 он играл грубо, но красиво: большой кровью покупался плацдарм на вражеской территории. После чего враг мог спокойно сворачивать шинельку и становиться в очередь к местному белотапочкоизготовителю. Я как-то ради интереса написал для него карту в расчете на супер-очень большую кровищу... Думал, вдруг человеколюбие проснется... Оптимист, великий кремлевский мечтальщик. Этот Годзилла выкосил всех. Глаза горели, радостный такой был... садист несчастный. Как женщина проходила эту карту? Держите меня! По кромочке леса! Тихонечко, аккуратненько! Я думал, что там пройти невозможно! Сокрушалась над потерей самого мелкого юнита. Видимо, даже гоблинов жалела. Как она сейчас в Age of Wonders играет: ей, видите ли, жалко портить отношения с хафлингами! И все остальные расы тоже - друзья! СССР мелкомагический! И педантизм до крайности: если на карте остался хотя бы один незачищенный уголок... еще полчаса туда будет ползти какой-нибудь юнит.

Женщина в игре это, на мой взгляд, – исследователь. Не покоритель и разрушитель, а путешественник (да ее вообще бесят черные пятнышки на карте). Действительно, женщины более осмотрительны в играх и аккуратны. Если у меня гибнет юнит ветеран в крутом бою, причем гибнет глупо, мне его пополководчески жалко, но бой я переигрывать не стану. А женщина станет. Она натура домовитая (толкование термина см. Кузьма, домовой).

Собственно, я согласна со всем вышесказанным, но хотелось бы кое-что добавить. Я давно наблюдаю за женщинами, которые играют в компьютерные игры. И заметила как минимум две особенности. Во-первых, мужчины играют чаще и активнее. Девушки с большей осторожностью сначала подходят к компьютеру, потом смотрят, что же там происходит, потом осторожно пробуют, утверждая, что они так, немножко, одним глазком... Часто новые игры им приходится просто навязывать. Но если им понравилась игра, они зачастую становятся гораздо более яростными ее поклонниками. Я помню высказывания типа: "Да "Герои" – это самая крутая игра! Да все ваши Warcraft'ы и Master of Magic'и!.." От мужчин тоже такое слышать приходилось, но при этом они перепробуют и перенюхают предварительно гораздо больше, и с высоты своего опыта утверждают: "Да, эта круче". В принципе, сюда можно приплести ставшую уже классической теорию. Она утверждает, что еще на генетическом уровне мужчины изначально активнее, их функция - исследовать, испытать на своей шкуре новые, неизведанные штуки, соответственно, они первыми страдают и гибнут. А те, кто выживает, передает приобретенные навыки осторожным женщинам, которые аккуратно следуют по протоптанной дорожке вслед за мужчинами. Их функция – полезный опыт сохранить и передать потомству. Вот они и осторожничают во всем. Может, именно поэтому для меня важно обычно не просто, например, победить, а потерять как можно меньше своих подопечных юнитов (материнский инстинкт в некотором роде).

Мужской текст :) : а еще, говорят, есть легенда, что, если племя возвращалось в свою пещеру, вперед пускали женщину, а вдруг в пещере притаился саблезубый шамблер, ну или кто у них там, в дикие времена в пещерах водился!

Во-вторых, эта загадочная приверженность женщин к играм так называемого секретарского набора (Тетрис, Сапер, Лайнз и т.п.). Разумеется, мужчины в них тоже играют. Но я лично не встречала еще ни одного мужчину, который играл бы только в такие игры! А женщин сколько угодно. Почему? Почему они ни разу не прикоснулись к играм любого другого жанра? На предложения посмотреть или попробовать они либо машут руками: да что вы! Да я не хочу! Или: да мне и этих хватает! Что они находят в этих секретарских играх, чего боятся в других? Я над этим давно думаю... Пока мало чего надумала. Ну, вообще-то, в этих играх нет реально видимого противника. Он безлик и абстрактен. Это вам не огр и не килратх, это просто компьютер. И в этом случае, когда ты проигрываешь, проигрыш не так заметен, его как бы и нет. Потому что ты проиграл не кому-то конкретному, а кому-то абстрактному, в крайнем случае, самому себе. А самому себе проигрывать не так обидно. Может, можно назвать это боязнью проигрывать, за которой кроется боязнь совершить ошибку перед другими?

Вообще, эти игры сами более абстрактны, нежели игры других жанров. Сравните квадратики "Тетриса" или шарики "Лайнз" с лесным пространством того же Warcraft а, населенного лучниками, гоблинами и прочей нечистью, или, скажем, с еще более реальными 3-D actionами или Might and Magic'ами. Может, женщины боятся оторваться от нашей реальной реальности и погрузиться в ту, реальность игр? В жизни хоть какая-то опора есть, а в игре ее заново искать надо... страшно...

... Аж жуть.

Дума третья: "Моя хата с краю или личные наблюдения авторов"

Есть мысль, что человек – мера всех вещей, а значит и других человеков. Люблю я делать далеко идущие выводы на основе самонаблюдений. Зря, впрочем. Все то, что относится к одному конкретному человеку, зачастую и рядом не валялось со всеми остальными (может, я больной маньяк из клиники :)). Поэтому данный текст - это про меня любимого и еще про некоторых.

Я, как мужчина, люблю побеждать! Кровь врагов на лезвии меча, дым сожженных деревень, обломки по всему ближнему и не совсем космосу. Дикарь, варвар, победитель. Пришел, увидел, разгромил (типа, нету тут больше никого, только свои). Я играю ради победы.

Для меня в игре важен процесс. И даже не процесс как таковой... Словом, победа – это побочный результат моей игры, а главное то, что я то время, что играю, живу не здесь, я живу там. В это время я могу забыть про завтрашний экзамен, про ссору с родителями, про... ну, гадостей, про которые хочется забыть, всегда находится уйма. Я отключаюсь от того, что меня выматывает, бесит, да иногда просто убивает в данный момент, я отдыхаю! Терапевтический эффект эдакий. Я играю ради освобождения.

Вот и я тоже... то лапы ломит, то хвост отваливается, а сядешь поиграть, и вовсе не кучки пикселей по экрану, не малюсенькие такие монстрики бегают, а могучая армия по дороге пылит. Я вижу в игре больше, чем в ней нарисовано. Я знаю, что скорость боевого истребителя конца второй мировой не может быть больше N км/ч, но в игре я не осознаю этого, я чувствую это. Я верю в реальность этого мира. Я живу, люблю, ненавижу, тоскую в нем. У меня горят глаза, меня с трудом оттаскива-

ют поужинать... Я умею переживать и проживать игру по высшему разряду.

Я обычно более спокойна в игре, чем муж. Я не восторгаюсь крутостью героя, редко восхищаюсь классно прорисованным деревцем или доспехами, я не ору от радости, когда выигрываю очередную битву... Единственное, что выводит меня из равновесия, это смерть моих героев, даже маленьких и незначительных. Когда же компьютер вдруг сообщает, что ему не хватает памяти или выдает другую, не менее вредную и ехидную фразу, после чего посылает на фиг несколько часов игры (а победа была так близка!), муж капитально злится, стучит руками и ногами по окружающим предметам, ругается, сам изрекает множество ехидных и неласковых фраз и мрачнеет. Я же спокойно перезагружаюсь и мрачнею уже от реакции мужа. Меня его бурность при таких пакостях, от него не зависящих, очень раздражает. Ну, случилось свинство, ну и черт с ним! Из этого тоже можно извлечь выгоду! Например, переиграть тот момент, где у тебя отобрали много вкусного. Или пойти не влево, где не оказалось ничего стоящего, а вправо, где и поджидали главные монстры.

Но кайф-то уже испорчен! Значит, за все заплатят "скорпионы"... Я в игре мстителен. Я могу карать и наказывать. Если я играю за хорошего и иногда выпадает редкая возможность сделать ради баланса маленькое зло... рядом появляется эта аморфная крылатая нимбнутая пацифистка, пастор Шлаг в миниатюре "Я хочу мира для немцев..." ТЬФУ (три раза)!

В меня с детства усиленно закладывали стремления к социально одобряемым действиям. Будь доброй, люби всех, помогай людям... Я честно старалась! Потом поняла, что это вредная и неправильная политика в современном мире. И стала вредной, мерзкой и так далее. Но детские принципы ищут выхода! Вот я в игре и пытаюсь быть доброй, всем помогать, со всеми дружить... К сожалению, многие игры сделаны с учетом реальности, и те, кому я помогаю, так же, как в реальности, постоянно дают мне по рогам. Но я не унываю! Может, где-нибудь дадут побыть ангелом...

Про рога это я не понял... ну и ладно, тупой я сегодня. А вот про ангела... Люди добрые!!! Да она мне торговцев в Фоллауте 2 убивать не давала! Да по сравнению с ней магистр Йода - вообще кровожадный монстр и приятнейший в личном общении индивид (будут бить, догадался Штирлиц. Может быть, даже ногами, дружелюбно добавил Мюллер).

Старый мастдай разболтался в сарае... Чтой-то многословен я сегодня. Мужчина должен быть глуп, сыт, молчалив и в меру трезв. Следовательно, затыкаюсь.

Хотелось бы добавить, что мой чрезвычайно умный, вечно голодный, кошмарно красноречивый и последнее время совершенно не потребляющий алкогольных напитков муж не очень-то соответствует им же приведенному описанию.

Женщины, мужчины, геймеры, господи, ну зачем надо было все так усложнять?! Ведь играют же женщины в шахматы? И еще как играют. Помню меня в дурака так группа товарищей делала... тоже женского обличья. Ну, все играют, все.

Отстаньте, умер, ушел в спячку, зима все-таки.

УЧЕТ.



Turn on your imagination

MITSUBISHI
DISPLAY PRODUCTS



100% PURE DIAMONDTRON

Модельный ряд:

Diamond Scan 50
15", 0.28, DiamondTRON, 1024x768@85, TCO95 — **$205***

Diamond Plus 700E
17", 0.25, DiamondTRON, 1600x1200@75, TCO95 — **$499***

Diamond Plus 710E
17", 0.25, NaturalFlat, 1600x1200@65, TCO95 — **$515***

Diamond Pro 900U
19", 0.25, NaturalFlat, 1600x1200@75 TCO95 — **$695***

Diamond Pro 2020U
22", 0.25, NaturalFlat,1800x1440@80,TCO95 — **$1350***

LXA530W
15" TFT 1024x768, 200 кд/м², TCO95 — **$1299***

LSA810W
18" TFT 1280x1024, 200 кд/м², TCO95 — **$3190***

** Даны ориентировочные розничные цены*

Наши партнеры:

Москва		ИКС Технология	(095) 262-1756	**Иркутск**	
Flake	(095) 236-0925	Скид	(095) 232-3324	Рэвер	(3452) 510-865
Lotus	(095) 333-7388	**Владивосток**		**Н. Новгород**	
Multico	(095) 200-4346	Гег-центр	(4232) 220-369	Апекс-А	(8312) 783-855
Outpost	(095) 784-7175	Свет Колоса	(4232) 287-107	**Сыктывкар**	
Амиком	(095) 250-3544	**Воронеж**		Эльф	(8212) 291-083
Арбайт	(095) 725-8008	Информсвязь-Черноземье	(0732) 533-553		
Блик-Стейт	(095) 784-6617	Риан	(0732) 777-556		
Оверсиз	(095) 137-0063	ФинАрт	(0732) 777-891		

Мы ищем дилеров

Русский Стиль®
WWW.RUS.RU

Москва, Звездный бульвар дом 21, 1 этаж
телефон: (095) 797-5775 (6 линий), 215-5701
факс: (095) 215-2057

оптовый отдел: 797-5790 (4 линии)
www.rus.ru; www.russtyle.ru;
E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru

Почта



В жизни каждого человека, и даже в жизни журналиста, однажды наступает словесный кризис. Сами, наверное, замечали: только что вас неудержимо несло по волнам словоблудия и вдруг что-то застопорилось, и вот вы уже не можете выдавить из себя ни слова. Очень часто такое состояние преследует вас в момент написания письма или сочинения. Тут главное не пугаться и попытаться преодолеть этот ступор. А там глядишь - и снова потекут слова и выражения рекой, причем выражения - рекой гораздо более полноводной, чем слова.

В письмах, которые приходят в редакцию сразу после нового года, обычно зто тенденция довольно легко прослеживается. Оно и понятно, от обилия народных праздников не то что слова, мысли разбегаются... Но уже ко второму абзацу человек обычно вспоминает, кому именно он пишет, и к концу письма довольно связно излагает причину написания. Так же и с разбором писем. В этот раз написание почты неосторожно пришлось на период между Новым годом и Рождеством... так что заранее извиняюсь за возможные опечатки (которые все равно потом исправит корректор) и описки (над которыми придется ломать голову вам). Ведь можно простить очаровательной скромной женщине пару бокалов шампанского на рабочем месте? Ну, разумеется, если вы не Подстрешный.

Предлагаю идею насчет обложки. Можете напечатать что-то из основных игр номера вместе. Например, Петьку на любом уровне Half-Life с оружием из Unreal.

Кирилл

Тихо, не кричи ты так... Какая обложка, какая идея? Давай лучше сразу, чтоб не мучиться, поставим всех персонажей изо всех игр на одну обложку... Лару верхом на Петьку (то-то Анка разозлится!), в руки ей BFG'шку и вперед, штурмовать полки зергов. И конкурс объявим - кто первый свихнется, тому 3dfx. Для участия в конкурсе потребуется медсправка из психдиспансера и описалово всех игр, которые засветились на обложке.

Очень часто я встречаю в описаниях слово "движок". Примерно я себе представляю, что это такое, но никак в толк не возьму, по каким критериям стоит различать движки Half-Life, Q, Q2, Q3, M&M VI или M&M VII.

Романов Влад aka Челюсть

Наверное, ты все-таки недостаточно примерно себе это представляешь, иначе бы подобного вопроса не возникло. Движок - зто как бы основа игры, ее программный скелет, на который потом накладывается графика, AI, сценарии уровней и тому подобные игровые атрибуты. Естественно, от того, насколько хорошо будет написан движок, будет во многом зависеть качество игры. Также понятно, что у игр похожих (одного жанра, например), движок может быть практически одинаковый или очень похожий. Вот почему так распространена практика - перекупать уже готовый движок и дорабатывать его, а не писать свой заново. Опять же, многие игровые продолжения не считают нужным переписывать или обновлять движок и выходят на старом. Ну а критерии для различения движков - штука настолько специфическая, что пользователю она ровным счетом ничего не дает. Достаточно знать, что движок экшена отличается от движка стратегии так же, как движок подводной лодки от движка реактивного самолета.

Во-первых, поздравляю с 30-м номером и желаю редакции самого наилучшего. И еще пару слов Жанне. Жанна, не слушай всех тех, кто говорит, что ты плохая, не принимай это близко к сердцу, ведь все равно ты хорошая!

BlackSlash [mf]

А что, кто-то сказал, что я плохая? А я и не заметила (с шампанским пора завязывать, однозначно!). Интересно, и по какому критерию оценивали - по внешнему или по внутреннему? Все, в следующий раз обязуюсь быть внимательнее и четче отслеживать все ругательства и порицания в свой адрес. А потом, памятуя твое наставление, их демонстративно не слушать и не принимать близко к сердцу.

Я должен сказать: Уберите Подстрешного из почты!!! Пусть он не мешает белой и пушистой мыш... тьфу, Жанне разбирать письма!!! Пусть ваш "выпускающий редактор" журнал выпускает, а не почту читает. А в почту можно поставить, скажем, Chaos Mage'a.

Игорь Плакунов aka GiLLAnn

Должен - говори... Ой, только не так громко - надо же понимать состояние ближнего в посленовогодние дни... И чем тебе так Подстрешный не угодил? Он же на самом деле хороший, только щипается много. Как ни приду в редакцию, все норовил ущипнуть. Вот нет, чтобы погладить... И ведь не выкинешь его никак и сдачи не дашь - типа, начальство. Хоть бы вы на него повлияли, уже все бока в синяках!

Привет Навигатор! Очень вас прошу, не помещайте мое письмо в раздел без комментариев (см. далее). Что за раздел в Почте появился? БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ? Что это такое? Жанне что лень отвечать на самые интересные письма? Надеюсь это не так. Тогда какая причина?

Очень хотелось бы начать дискуссию на страницах Нави. А вот и тема: мне кажется, что BG не такая хорошая игра как ее осветили в прессе. В RPG'ах (да не только в них) есть такое понятие как баланс. В BG он отсутствует. Попробую объяснить. Например, когда генеришь персонажа-драчуна спрашивается навык какого оружия ему давать? Первый мой персонаж был гном-воин, и оружием его был топор. Когда я этим милым гномиком дошла до 4 главы, я поняла что надо начинать в начала. Почему? Да потому что все ценное оружие в игре это мечи да луки. И мне было жутко обидно давать Гимли жалкий топор, когда у него в инвентаре лежал ятаган Дриззта. Где тут баланс? Вот еще пример как в игре отыгрывать злодеев? У кого есть рецепты, пишите.

И последнее, мне бы очень хотелось переписываться по мылу с гамерами годков эдак 13-14. Я интересуюсь всеми видами и подвидами RPG. А вот и мыло: Davidova-Masha@mtu-net.ru.

С приветом от Эовин

Поясняю. Специально для тех, кто забыл, как и при каких обстоятельствах в Нави появилась рубрика "Без комментариев". Некоторые письма, в силу своей оригинальности или других причин, лучше оставлять без ответа. И вовсе не потому, что на них лень отвечать. Просто бывают ситуации, где нельзя навязывать своего мнения или нет смысла вообще что-то комментировать. Например, кто-то прислал стихи - их не публиковать совсем или провести полный лингвистический анализ на страницах почты? Или кто-то написал отзыв на очередной номер журнала в интересной и необычной манере. Прикажете мне изгаляться в ответах и в итоге испортить вам все удовольствие от чтения? Или просто не публиковать все интересное или необычное, оставляя только письма, на которые нужно и можно отвечать?

Ну а вопрос на счет BG остается открытым. Если кто-то хочет поспорить, пусть пишет к нам или сразу на указанный e-mail.

Часто в "почте" поднимается вопрос субъективности журнальных статей. Но ведь субъективное мнение автора - это то , ради чего я лично и читаю ревю , превю и т.д. Зачем вообще надо покупать журнал , если самую объективную информацию по игре можно прочитать на коробке из-под CD. Ни одна объективная статья не даст читателю столько информации , сколько даст простая субъективная фраза типа "мне игра понравилась" или "на эту игру стоит посмот-

реть". То , что мнение авторов часто не совпадает с мнением геймеров , явление вполне нормальное и к большому сожалению нередко происходит это из-за поверхностного знакомства геймеров с игрой или из-за того , что геймеры довольствуются различными отладочными версиями игр , выдаваемых пиратами за релизы.

Руслан

А как быть с тем, что на мнение журналиста ориентируется множество людей? И за несовпадение зтого мнения они платят не только лишними деньгами, которые на самом деле "ой какие не лишние", но и потерянным временем и разочарованием. У меня на зто счет своя теория: у каждого и нас есть свой "гуру", мнение которого полностью совпадает с нашим. Главное - найти такого гуру и пристально следить за его обзорами. Тогда и овцы будут целы и волки сыты. А у вас есть "собственные" журналисты, которым вы можете доверить выбор игры? Напишите, интересно ведь...

Я предлагаю публиковать в конце каждого раздела (жанра) пару вопросов (в каждом номере), а по прошествии трех месяцев объявлять победителя.

Между прочим, я не могу понять, BIB The Tall – это сокращенное имя, фамилия и отчество главного редактора? Если да, то насколько я помню, в переводе с английского это означает "детский нагрудник".

Буднев Владимир aka CoiN [DDC]

Эзз... Это откуда такое, про подгузн... тьфу, нагрудник? Может оно и не с английского вовсе? Ну да, ну имя-фамилия-отчество в наличии имеется, признаюсь. Но при чем тут дети? Может, я не поняла чего, после шампанского-то... Насколько мои замутненные празднеством мозги подсказывают, BIB The Tall означает ни что иное, как БИБ Высокий, что, в общем-то, и имеет место быть. А идея с вопросами мне знаете что напомнила? Давно забытые школьные учебники. Когда в конце каждой главы была такая штуковина, как "Вопросы для повторения".

Здравия желаю, тов. старший уполномоченный!

Докладывает специальный агент Al "Mad" Shark. Сразу к делу. В одном из недавних номеров Навигаши была опубликована Ваша гневная речь по поводу пиратских переводов. Под воздействием впечатлений от нее и от реплики Plague J. Pestilence (цитирую) "Крутюки замогутности и шаманства 3: Заточка-всемкранты", решился написать рапорт. Дело в том, что в мои руки попала игра "DarkStone" (пиратская естественно) и тут я "ындо заколдобился" (с) Ося Бендер. Началось все с того, что в самом начале мне предложили создать "символ" (в демке зто выглядело как "Character"). Преодолев рвотный барьер я приступил к игре. Вывод первый и последний - переводилась игра "стайлусом", а "переводчики" даже не удосужились заглянуть на творение его рук. В общем, пополняйте коллекцию:

new save - ново сохраняет

save update - модификация сохраняет

level - норма

Далее не помню как в оригинале (в смысле - демке), т.ч. привожу по памяти:

выход с уровня - норма выхода

вход на уровень - вход, чтобы выровняться...

Далее все идет в таком же духе, так, что даже "How do you do? - Как ты это делаешь?" меркнет в лучах славы этих локализаторов (которые даже представиться постеснялись). За сим все, с уважением, Al "Mad" Shark. Удачи в боях.

На самом деле, зто письмо адресовано не мне, как вы, наверное, уже заметили. А лично Старшему... Но я не смогла удержаться - честное слово. Ну, разве можно ТАКОЕ и не опубликовать :).

Привет Дорогой Навигатор! Читаю тебя с самого первого номера, и сейчас решил поделиться мыслями и соображениями. В последних номерах, в журнале чувствуются прямо какие-то антисемитские нотки, особенно, вы не любите американцев. Не знаю почему, но вы думаете что там только едят поп-корн и ходят на гонки Наскара. Этим летом я был там, но почему-то ничего подобного я там не встретил, единственное чего там очень много, так это тупых, с этим там очень хорошо, но в остальном, там люди такие же, как и здесь, разве что улыбаются больше. Еще, вы стали очень плохо писать различные обзоры, в них очень много похабности. А вы подумайте, что ваш журнал читают дети. Вы стали очень грубо отвечать на письма читателей, особенно, когда они вас критикуют. Мне кажется, что Z-Zone слишком большая. Хоть Гоблин и стал народным героем, мне кажется, что он больше не нужен, как и Геймер. Мне кажется, если вы не боитесь критики, вы опубликуете мое письмо. С огромнейшим уважением,

Virus

Знаете, что больше всего забавляет, когда разбираешь почту? То, как некоторые читатели мечтают увидеть свое письмо опубликованным. Не спорю, зто приятно. Но добиваться зтого любой ценой - смешно, не правда ли? Так часто можно встретить фразу, типа: "Если вы не боитесь, то опубликуйте!" или "Я знаю, что вы мое письмо не напечатаете, потому что там критика!". Не боимся мы ничего, да и чего нам бояться?! Просто почерки письма, "сделанного на публику" и написанного искренне, чрезвычайно различны. Хотя бы аргументированностью наездов. Как вы думаете, к какой категории относится данное "творчество"?

Ну что ж, господин Virus, я постаралась ответить, как можно более пошло и грубо, дабы у Вас появился повод написать нам еще раз. Авось повезет, и снова опубликуем.

Хай, народом любимая редакция Нави! Своим письмом вас решил осчастливить военнослужащий срочной службы (я думаю, от такой категории читателей письма приходят нечасто). Призвался я весной 1998 года и с тех пор PC в глаза не видел (вот так глумится над нами МО РФ, по-моему, издевательства средневековых инквизиторов по сравнению с этим детские шуточки), но как-то раз в киоске мне на глаза попали два журнала НИМ – 7-8'99 и 9'99 (хорошо еще, что служу на флоте – относительная цивилизация), раздумывал я ровно одну наносекунду и без сожаления выложил 100 рз за оба номера (зто при том, что получаю 30 р. в месяц). Большая часть моих друзей смотрела на меня, как на пришибленного, но все ж нашлась пара человек, которые разделили мой интерес. Взяв журналы в руки я проскроллировал их за 15 минут и был счастлив как младенец, которму в коляску засунули P-III 500 с третьей вудой и мониторчиком дюймов так на 20-21...

Круглов Антон

Ну что ж, ввиду приближения очередного праздника (ой, моя голова зтого не выдержит...), позволь поздравить тебя, Антон, и всех твоих друзей. А также все остальных защитников Отечества. Хочу пожелать вам скорейшего возвращения из казенных хором в родные пенаты гамерства. Я, конечно, понимаю, что поздравлять еще рано, но зато какой прекрасный повод пойти и выпить прямо сейчас бокальчик шампанского!

Без комментариев

Привет мужики и Жанночка. Я к вам пишу сидя в злектричке. Хочу рассказать всем вам о "нечте", перевернувшем мою, прежде столь безоблачную и незатуманенную компьютерную жизнь. "Нечто" зовется Олей и проживает на Кутузовском.Такая фигня: я геймер до мозга костей, прошедший огонь, воду, Строггос, Эратию, "You base is under attack!" и много чего еще, забитый гвоздями из перфоратора человек, вот уже полтора месяца по своей (!) так сказать воле играю только для того, чтобы как-то скоротать время до встречи с ней, С Ней. С моим маленьким дварфиком. Люди! Сказать ее статистики? 18 уровень, Charisma – max, Intellect – opt и т.д. и т.п. А скиллов-то, скиллов-то!... Killpain, Fly... Summon счастье и бесконечная радость. Ну что мне делать с таким-то персонажем? Ясно что – любить до беспамятства, что я и делаю.

Но игры? Как они? Как моя жизнь, потерявшая свою добрую половину в лице них? Дайте совет, что ли? Гоблин, конечно, посоветует решить проблему с помощью рельсы... Но я серьезно! Дома лежат непройденные Starcraft, Heroes 3, Fifa 2000, Drakan... А я тут сижу в почти полночь и рокет лаунчером за ухом не чешусь. Так

можно или так нельзя? Я потерял форму в кваке, меня бесят общаться с NPS!... Дальше будет больше. Все закончится тем, что я буду путать Dark Omen Shadow of the Horned Rat. Или типа того. Или типа другого. Эй! Кто со мной с жиру беситься!

Frodo Magikkman

P.S. Вы когда-нибудь любили?

P.P.S... по настоящему...

P.P.P.S. кого-нибудь, кроме Крофт? Sorry, Nukem'a?

Банзай! Всем и Вам, Жанна, особенно.

Я тут подумал и решил написать Вам письмецо на тему кемперства. Лично я не могу понять, почему их так ненавидят. Мне кажется их недолюбливают, потому что боятся. Ведь всех тех кого боятся ненавидят. Кемперить тоже не легко (попробуте попасть в голову бегущего человека из снайперской винтовки, да ещё с приличным zoom'ом — А я посмотрю, с какой попытки у вас это получится). Кемпер - это тот же снайпер, а снайпер - это cool. Я ничего не говорю против обычных Doom'еров или Квакеров, ведь настоящий профи сделает такое, что и вообразить-то сложно (двойной rocket-jump от левой стены с тройным сальто и двойным тулупом, с перекатом через правое ухо, одновременно отсылая к Дьяволу за пивом троих ламеров, попытавшихся было окружить этого профи). Это искусство, но кемперство - тоже искусство. Лично я люблю залечь на высоте и снимать зазевавшихся (а пусть не зевают). Душа у меня расположена к этому. А какое нужно терпение! Хотя бывают моменты (переодически) когда душа горит и хочется взять Rocket Launcher, спуститься вниз и вступить в "честный" бой, как называют его многие. Так я и делаю. Но такой бой я совсем честным я не считаю. Кемпер привык действовать издалека, незаметно, а на арене он чувствует себя не в своей тарелке. Это если обычному игроку (не кемперу, и тем более не снайперу) дать Sniper Rifle и посадить на место кемпера - сомневаюсь, что он наберёт хоть сколько-то фрагов. Все говорят, что кемпера легко убить на арене - это так, но если положить на одну платформу кемпера, а на другую обычного игрока с всё той же Sniper Rifle, то и про геймера можно сказать, что его убить проще простого. Я не навязываю своего мнения другим , мол всем надо быть кемперами, НЕТ. Просто я хочу, чтобы их тоже уважали (не любили, а именно уважали). В жизни мне не очень нравятся всякие там танкисты, ПВОшники и т.д. но меня всегда восхищали СНАЙПЕРЫ. Так дайте мне и таким как я побыть на их месте хоть в играх.

LorDarten

Читатель - читателю

Dark Stone. Если в начале игры у вас возникли проблемы с деньгами, тогда:

Подойдите к хозяину таверны и начните разговор

Выберите опцию наем

Создайте нового персонажа (желательно мага)

Выберите персонажа

Если вы создали мага, то у него будет помимо 500 золотых книга, которая стоит 1500 золотых. Забирайте все, что есть у него и продавайте.

Этот процесс повторяйте сколько угодно раз.

Игорь Липский

Эй, любители RPG, RTS и 3D-action, просыпайтесь. Меня завут Сергей, которому 15 лет, и мне очень одиноко в пределах моего города. Пишите письма по адресу: 690017, г.Владивосток, Первомайский р-он, ул. Кипарисовая 6-217.

Приветствую, All!

Пиплы! Если среди вас есть фанаты футбольных менеджеров, те, кому разные там Кваки кажутся скучными и нужными, те, кто считают Championship Manager лучшей игрой уходящего столетия и не знют других богов, кроме Paul'a & Oliver'a Collyer'ов, те, кто проникся духом этой поистине необъятной Вселенной, оччень прошу — напишите мне! Нам есть что обсудить! 140109, Московская обл., г. Раменское, ул. Гурьева, д.10, кв.14, Dreus'у

Приветствую всю играющую половину России! Звать меня Constantine. Давно мне мечталося найти переписчика(цу) по e-mail'у. Все те, кто любит RPG, strategy, Особенно quest'ы пишите. Буду рад ответить всем. mailto: kostildoc@mail.ru

Внимание! Тревога! Срочно требуется квалифицированный персонал. MmГшный клан Might&Magic объявляет дополнителный набор в свои ряды. Новобранцам при себе иметь: колоду карт Portal или Starter (весьма приветствуются синий и белый цвета), nickname, связанный с MtG и голову. Место встречи — московский клуб Саргона, каждое воскресенье, 12 дня. Спросить Raging Goblin'a.

Я хотел бы переписываться с крутыми геймерами от 7 до 99 лет. У меня куча кодов и игр (люблю все жанры). Меня зовут Андрей или Sniper. Мне 13 лет. Мой адрес: Хабаровск, ул. Ким-Ю-Чена, д.1, кв. 90. телефон: 71-33-50.

Могучий, страшно-ужастный клан [DMFs] ищет игроманов по Q2, Q3, Unreal Tournanent. Желательно, чтобы откликнувшиеся были не ламерами (проверка гарантируется). Пишите по адресу:123308, Москва, ул. Д.Бедного, д.20, кор.1, кв.66, Ромик aka Gismo.

Пролила две бутылки шампанского на ваши конверты:

Жанна Давыдова

jgran@softhome.net

ICQ uin: 2244559

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Владимир Рыжков

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Дмитрий Горяйнов

Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound

Главный почтальон
Жанна Давыдова

Special Projects Division
Андрей Шаповалов

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Navigator Crack Group
Алексей Ролдугин aka Aleph

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka]A[.Alrick

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Чтение нечитабельной E-mail:
Программа Mail Reader АО "Агама"
http://russia.agama.com/mailreader

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P.
(***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider ILM
(***http://www.ilm.net***)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
При перепечатке любых материалов ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 967-2568, 913-7647
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в
ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д 7

Тираж 32.000 экз. заказ 0286

Цена договорная.

© Издательский дом
"Навигатор Паблишинг", 1999 г.

Z-Surf Z-Mail Z-Site Z-News

ВЫ ПЛАТИТЕ ТОЛЬКО ЗА ТО, ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО!

Z-Surf - Dial-Up $1 в час (ночью - $0.5!)
Новый тарифный план Z-Surf идеально сочетает в себе надежность и безопасность со свободным "плаванием" по сети Интернет, и при этом позволяет рационально расходовать денежные средства.

Z-Mail - платный почтовый сервис ($12 в год)
Ваш почтовый ящик никто не сотрет, сервер, хранящий почту, будет всегда доступен. А какая техподдержка!
Вы платите деньги не за электронную почту, а за ее качество!

Z-Site - мини-сайт 5 Mb ($12 в год)
Ваша домашняя страничка достойна большего! Приобретая Z-Site, Вы получаете не только достаточное дисковое пространство, но и домен третьего уровня на доменах zmail.ru, ok.ru, ru.ru, id.ru, quake.ru

Z-News - доступ к news-серверу ($12 в год)

Для самых бережливых - экономичные комплексные пакеты услуг Z-Pack и Z-Tiny!

Линия продуктов Z-Line - для тех, кто экономит время и деньги!
Техническая поддержка для всех видов сервиса - круглосуточно!



ZENON N.S.P.
http://www.zmail.ru
E-mail: info@zmail.ru
тел.: (095) 250 4629

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезнёвская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Огнём и Мечом

Когда спасение мира – уже привычка.
Хорошо оплачиваемая.





Средневековая стратегия реального времени в которой опять придётся спасать мир.

Волшебные артефакты и верное оружие, крестовые походы и вылазки разведчиков, опасные пустыни и снежные равнины – этот мир ждет своего правителя... правителя, способного править огнём и мечом.



Лучшие игры по-русски.
www.snowball.ru

TZAR: The Burden of The Crown™ is published by PAN Interactive Publishing under the label of Infinite Loop. © 1999 by PAN Interactive Publishing, Stockholm, Sweden. TZAR: The Burden of The Crown™ is developed by Haemimont Multimedia®. Russian localisation is © 1999-2000 by Snowball Interactive. Published in the CIS by Snowball Productions and 1C Company. All rights reserved. Further copyright information can be obtained by request at counsel@snowball.ru. «Огнём и мечом» 1999-2000 Snowball Interactive, © 1999-2000 АОЗТ «1С». «Огнём и мечом» и соответствующее графическое изображение на территории СНГ является товарным знаком АОЗТ «1С» и Snowball Avalanche LLC. Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Смольная, 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Ярцевская, 19 маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)
Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)
ул. 2-ая Тверская-Ямская, 54, маг. «Мир Печати» (м. «Белорусская»)
ул. Тверская, 8, маг. «Москва» (м. «Чеховская»)
Ленинградский пр-т, 56/2, маг. «Парад Электроники» (м. «Аэропорт»)
Ореховый б-р, 7, маг. «Клондайк-15» (м. «Домодедовская»)
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская»)

Абакан
ул. Щетинкина, 59

Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7

Березники
Центральный Универсальный Магазин

Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Домодедово
ул. Рабочая, 59А,

Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Краснодар
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Мурманск
ул. Воровского, 15А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1

Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34
р-к «Котовский», пав. Е-82

Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Ерошевского, 3-219

Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная, 12, маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «ManCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3

Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS»
Axtru, 12

Тольятти
ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53

Чебоксары
ул. Хузангая, 14

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31 компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина компьютерный салон «Wiener»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж

Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»), ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«Электрический мир»: ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»)
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).
«Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1 (м. «Проспект Вернадского»; ул. Новый Арбат, 8, 1 этаж (м. «Арбатская»); ВВЦ, пав. «Вычислительная техника» (м. «ВДНХ»)
«Аэртон»: ул. Пятницкая, 59/19, стр.5 (м. «Добрынинская»; ул. Воронцово поле, 3, стр 2-4 (м. «Курская»); Ломоносовский пр-т, 23 (м. «Университет»)